PlayStation
Dicas e Truques para
www.gameblog.com.br

GOD OF WAR 2

Dicas exclusivas só para quem já terminou o jogo: como vencer nas sete arenas do modo secreto Challenge of Titans

EDITORA EUROPA 20 Anos

Nº 100 • Ano 9 • Brasil R$ 6,90 • Europa € 2,90 • Maio 2007

PS3

A MAIOR PROMESSA DE 2007

GTA IV

Saiba tudo sobre as novidades do novo GTA: é em Nova York, tem multiplayer e muito mais

EDIÇÃO HISTÓRICA

NÚMERO 100 IMBATÍVEL

DETONADOS

Naruto Accel (PS2)
Menus traduzidos, modo RPG detonado e localizações dos segredos

Medal of Honor: Vanguard (PS2)
Guia para detonar todas as missões e vencer a guerra

Shining Force EXA (PS2)
Roteiro completo, técnicas especiais e arenas secretas

Prince of Persia: Rival Swords (PSP)
Solução dos enigmas, fases extras e estratégias para vencer os chefões

3 PROMOÇÕES • 100 PRÊMIOS

DESENHOS — 2 PS3

FRASES — 2 PS2

FOTOS — 2 PSP

OUTROS PRÊMIOS

- 40 Jogos para PlayStation 2
- 55 Camisetas da revista PlayStation
- E você pode até ser o estagiário da redação por um dia

GATOS SÃO AMIGOS E PRECISAM DE UM DONO QUE LHES FAÇA COMPANHIA

QUAL DESTAS DUPLAS É FORMADA APENAS POR GATOS?

A. COMICHÃO E COÇADINHA
B. DUQUESA E MATINHOS
C. TOM E JERRY

CADASTRE-SE NO HABBO ATÉ 30 DE ABRIL. DEPOIS ENTRE EM: **WWW.HABBO.COM.BR/PLAYSTATION**. ACERTE A RESPOSTA E GANHE UM BRINDE PARA SEU MASCOTE.

MASCOTES VOCÊ SÓ ENCONTRA NO HABBO HOTEL. TRANSFORME-SE EM PIXEL E DIVIRTA-SE COM MILHARES DE AMIGOS. ONDE MAIS?

HABBO™

habbo.com.br

PlayStation
Maio/2007

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor Operacional: Abilio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 – **e-mail:** araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Eduardo Trivella e Humberto Martinez
Redação: Leandro Rodrigues

Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte e Projeto Gráfico: Erick Melo
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta edição: Aida Lima, Bianca Balsi, Bruno Ramalho, Cristinia Sayuri, Felipe Azevedo, Fernando Wiek, Gabriela Isgroi, Gustavo Petró, Ivan Bastos, José Júnior, Makotron, Matheus Bourg e Nelson Alves Jr.

Internet:
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Leticia Nunes

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados:
Brasília: (0xx61)3323-0205 - New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade EUA e Canadá:
00xx1 (650) 306-0880, Fax: 00xx1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Ezio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marilia Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Mari Ehrentreich, Paula Hanne e Tamar Biffi,
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

A Revista Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER www.aner.org.br Somos Filiados à ANER Associação Nacional dos Editores de Revistas

* PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

Uma história em 100 edições

EM 1995, NO DIA EM QUE LI O ANÚNCIO de vaga para trabalhar na Editora Europa, imediatamente dentro de mim surgiu aquele fascínio que tinha quando criança pelas revistas de videogame. Gastei grande parte da mesada que recebia em exemplares da VideoGame e AçãoGames, as duas primeiras revistas de games do Brasil. Consegui a vaga na Europa e comecei a trabalhar na Revista do CD-ROM. É verdade que na CD-ROM, minha paixão por jogos eletrônicos foi muito bem aproveitada... mas não via a hora de a Europa ter uma publicação exclusivamente de games.

Não demorou muito. A idéia de lançar a **Dicas & Truques para PlayStation** apareceu em 1998 e foi nada mais nada menos do jornalista que mais trabalhou com videogame no Brasil: o Roberto Araújo. Para quem não sabe, o Roberto é também o pai da antiga VideoGame (os leitores com mais de 25 anos certamente vão se lembrar da revista). Entre o Roberto ter a idéia e decidirmos que uma nova revista seria lançada não levou mais que 15 minutos. Naquele dia não imaginávamos que chegaríamos à edição 100, e muito menos que estaríamos agora não mais falando de um console, mas de quatro: Play 1, Play 2, PSP e Play 3.

O curioso é que quando recebi meu primeiro salário da Editora Europa em 1995, sabe o que eu fiz? Entreguei todo o dinheiro ao meu pai que estava indo viajar aos Estados Unidos a negócios, e pedi que ele comprasse um PlayStation (o console tinha acabado de ser lançado nos EUA). Meu pai voltou com o aparelho e um *Ridge Racer* na bagagem. E foi com esse console que depois nós (Welby, Ana Rita e eu) fizemos a primeira edição da revista.

Só chegamos até aqui graças a você, prezado leitor, que sempre prestigiou a **Play** (é assim que carinhosamente chamamos a **Dicas & Truques para PlayStation** na Editora Europa). A revista é feita única e exclusivamente para você, só nos interessa escrever sobre aquilo que você realmente quer ler. Ao longo destes oito anos e meio de vida da revista, o mundo PlayStation deu muitas voltas, mas nosso compromisso em ser criativo e entregar a você o melhor em videogame transformou a **Play** na maior revista de videogames do Brasil.

Agora, caro leitor, não espere menos do que muita dedicação e trabalho para manter a **Play** nesta posição. Não será fácil... nas no começo também não foi. E se você é um fã de carteirinha do universo PlayStation, tenha certeza de que aqui você sempre irá encontrar o que realmente deseja ler. Que venha a edição 200!

Luiz Siqueira
siqueira@europanet.com.br

PS: Se você tem Play 3, meu nick da PlayStation Network é *siqueira*.
Me adicione e espero você na rede para jogar junto nos finais de semana.

ilustração: Makotron

Loucos por Play
Esta é a galera que cria a sua revista **Dicas & Truques para PlayStation**.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

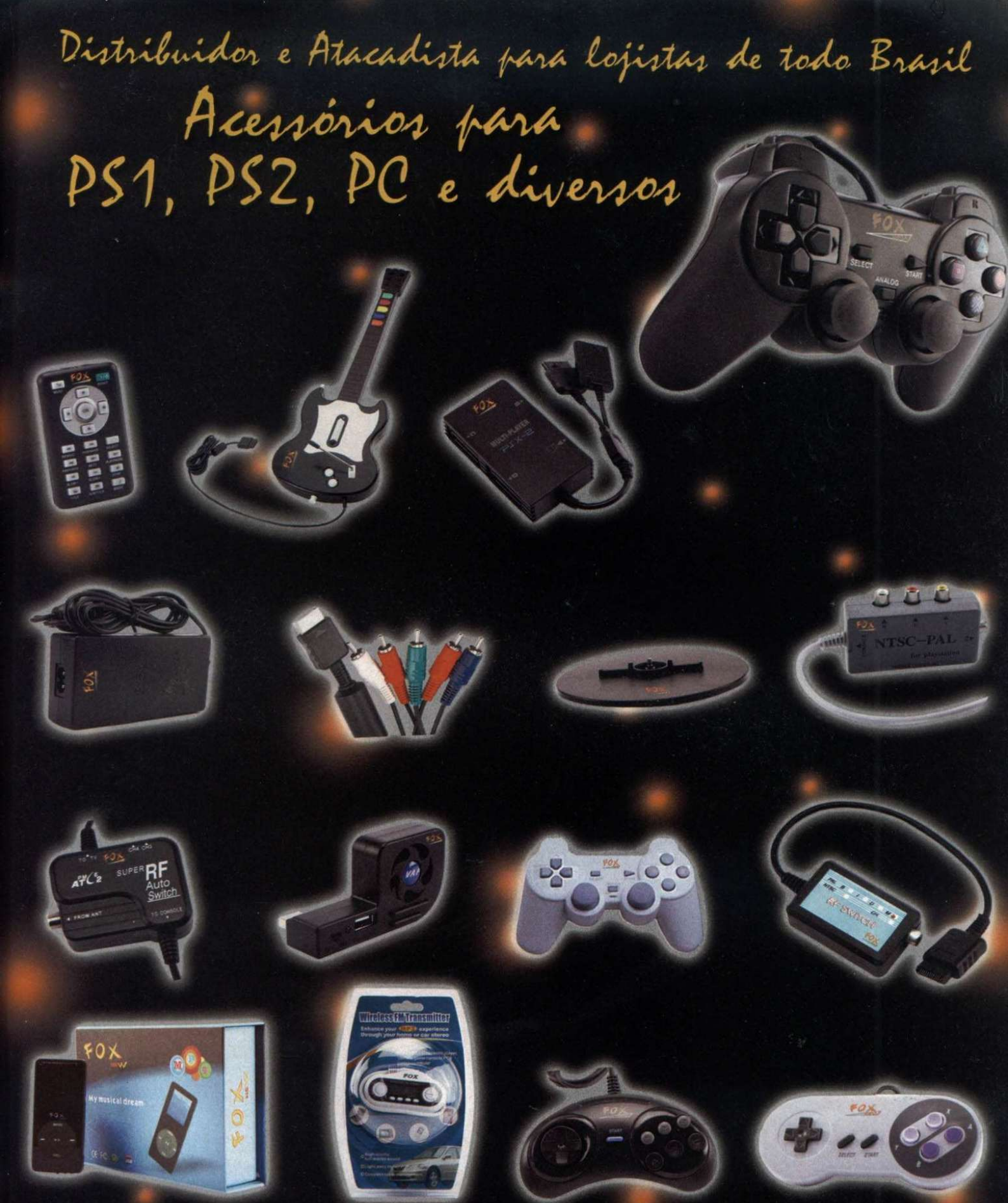
Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

www.foxnewgame.com.br
www.foxnewbrasil.com.br

Distribuidor e Atacadista para lojistas de todo Brasil

Acessórios para PS1, PS2, PC e diversos



e-mail: fox-new@uol.com.br
fox.new@hotmail.com

Tel: (11) 3326-2170

SUMÁRIO

CAPA

20 . . . .GTA IV

GERAL

13 . . . .Chora Galera!
96 . . . .Compras
12 . . . .Fala Galera!
58 . . . .Garota PlayStation
108 . .Hora do Reset
14 . . . .News
57 . . .Pôster: Castlevania Chronicles
08 . . . .Promoção
10 . . . .Promoção Disney
42 . . . .Review que ninguém viu
94 . . . .Superteste
98 . . . .Trash Zone

PREVIEWS PS3

29 . . . .DiRT
33 . . . .Juiced 2: Hot Import Nights
32 . . . .LEGO Batman: The Videogame
26 . . . .Ninja Gaiden Sigma
28 . . . .Pirates of the Caribbean: At World's End
32 . . . .Ratatoville
32 . . . .Surf's Up

76 MEDAL OF HONOR

PREVIEWS PS2

33 . . . .Juiced 2: Hot Import Nights
32 . . . .LEGO Batman: The Videogame
29 . . . .Odin Sphere
28 . . . .Pirates of the Caribbean: At World's End
32 . . . .Ratatouille
32 . . . .Surf's Up

PREVIEWS PSP

33 . . . .Juiced 2: Hot Import Nights
32 . . . .LEGO Batman: The Videogame
28 . . . .Pirates of the Caribbean: At World's End
32 . . . .Ratatouille
32 . . . .Surf's Up

REVIEWS PS3

34 . . . .Formula One: Championship Edition
36 . . . .NBA Street Homecourt

REVIEWS PS2

41 . . . .Disneys Meet the Robinsons
41 . . . .Mademan: Confessions of the Family Blood
39 . . . .Test Drive Unlimited
40 . . . .TNMT: Teenage Mutant Ninja Turtles
38 . . . .UEFA Championship League 2006-2007

REVIEWS PSP

40 . . . .After Bunner: Black Falcon
40 . . . .Chili Con Carnage
41 . . . .Disneys Meet the Robinsons
41 . . . .Dragon Ball Z: Shin Budokai Another Road
39 . . . .Metal Slug Anthology
40 . . . .TNMT: Teenage Mutant Ninja Turtles
37 . . . .Virtua Tennis 3

ESPECIAL

50 . . . .God of War 2
44 . . . .Plasma X LCD

DETONADOS PS2

76 . . . .Medal of Honor: Vanguard
68 . . . .Naruto Shippuuden: Narutimate Accel
62 . . . .Shining Force EXA

DETONADOS PSP

82 . . . .Prince of Persia: Rivals Swords

DICAS PS1

100 . . Forsaken

DICAS PS2

100 . .Bully
100 . .Drive to Survive
100 . .Eragon
100 . .Guitar Hero 2
102 . .Scarface: The World is Yours
102 . .Star Wars: Battlefront II
102 . .Superman Returns: The Videogame

DICAS PSP

100 . .Grand Theft Auto: Vice City Stories
100 . .Justice League Heroes
102 . .Metal Gear Solid: Portable Ops
102 . .Thrilville
102 . . Warriors, The

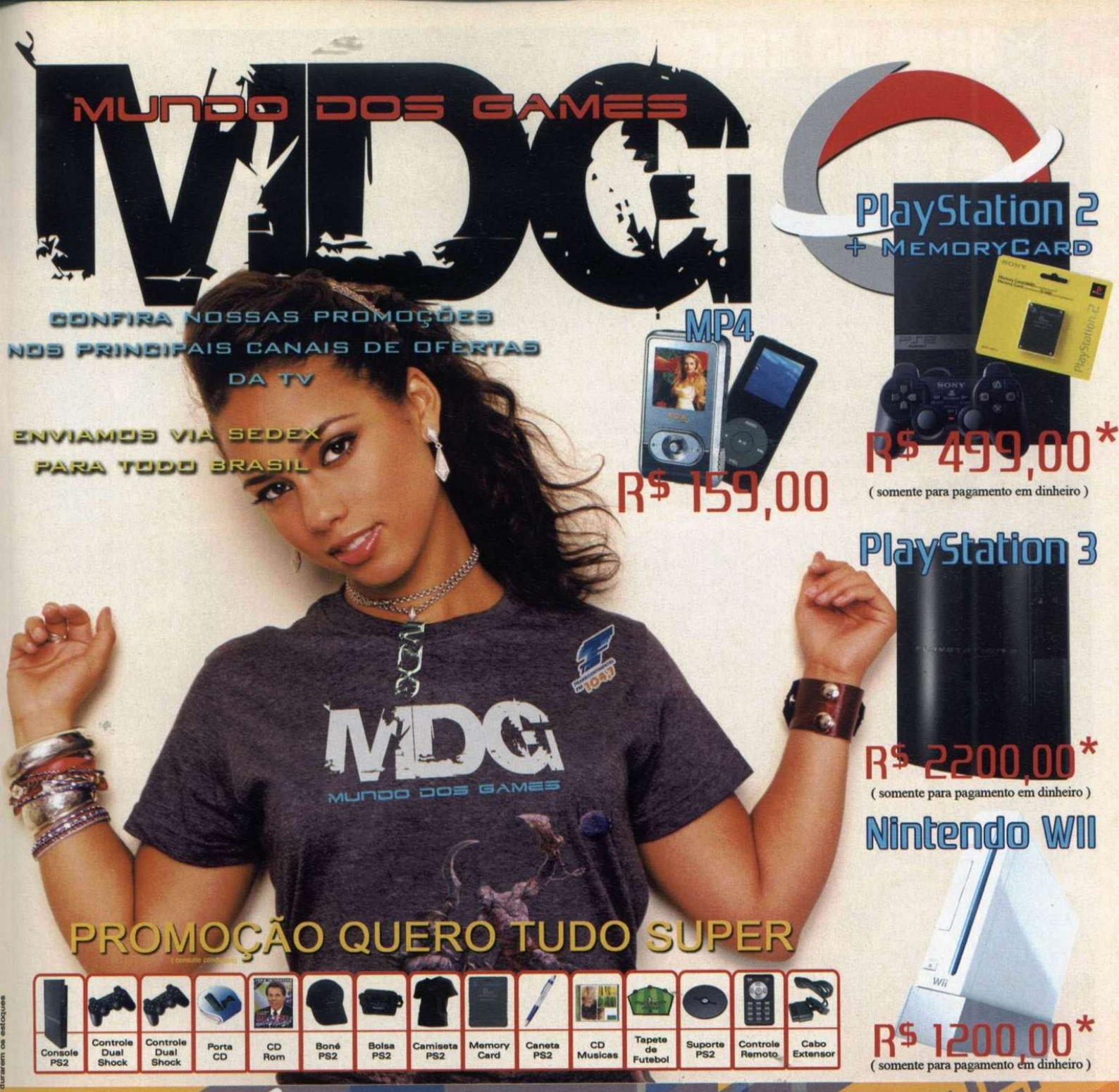
TRAPAÇAS

104 . .Burnout: Dominator
104 . .Charlie and the Chocolate Factory
104 . .Flipnic Ultimate Pinball
104 . .Lumines Plus
104 . .One Piece: Grand Battle
104 . .Scaler

MDG
MUNDO DOS GAMES

CONFIRA NOSSAS PROMOÇÕES
NOS PRINCIPAIS CANAIS DE OFERTAS
DA TV

ENVIAMOS VIA SEDEX
PARA TODO BRASIL



MP4
R$ 159,00

PlayStation 2
+ MEMORY CARD
R$ 499,00*
(somente para pagamento em dinheiro)

PlayStation 3
R$ 2200,00*
(somente para pagamento em dinheiro)

Nintendo WII
R$ 1200,00*
(somente para pagamento em dinheiro)

PROMOÇÃO QUERO TUDO SUPER
(consulte condições)

Console PS2	Controle Dual Shock	Controle Dual Shock	Porta CD	CD Rom	Boné PS2	Bolsa PS2	Camiseta PS2	Memory Card	Caneta PS2	CD Musicas	Tapete de Futebol	Suporte PS2	Controle Remoto	Cabo Extensor

TRANSCONTINENTAL FM 104,7

AS LOJAS MUNDO DOS GAMES
E A RÁDIO TRANSCONTINENTAL FM
AGORA SÃO PARCEIRAS NAS MELHORES
PROMOÇÕES DO SEU DIAL.

INFORMAÇÃO, MÚSICA E MUITO VÍDEO-GAME.
www.transcontinentalfm.com.br

www.mundodosgames.net
Shopping Silvio Romero Plaza - r.: Coelho Lisboa, 334 - loja 6 -Tatuapé SP/SP (11) 6225-3020
Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986
Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922

imagens meramente ilustrativas / crédito sujeito à aprovação / promoção válida enquanto durarem os estoques

PROMOÇÃO

"A vida é igual a um sutiã, a gente mete os peitos"

"Feliz foi Adão, pois não teve sogra e nem caminhão"

"Seja dono da sua boca para não ser escravo das suas palavras"

"Sou cachorro pra sogra e gato pra filha"

"Sogra não é parente, é castigo"

"Mulher é como música: só faz sucesso quando é nova"

"Dai-me paciência, porque se me der força eu mato!"

Bote seus neurônios para trabalhar e concorra a uma enxurrada com os melhores prêmios

PROMOÇÃO 1: FRASE

Invente uma frase com estilo de "pára-choque de caminhão" para comemorar a centésima edição da **Dicas & Truques para PlayStation** (até 15 palavras)

PRÊMIOS
1° colocado: 1 PS3 + 1 PSP + 1 Jogo para PS2 + Camiseta
2° colocado: 1 PS2 + 1 Jogo para PS2 + 1 Camiseta
3° ao 20° colocado: 1 Jogo para PS2 + 1 Camiseta
21° ao 27° colocado: 1 Camiseta

Resultado da promoção anterior

A **promoção Explosiva**, publicada na edição 98 da **Dicas & Truques para PlayStation**, contou com a participação de centenas de leitores, mas somente um deles levou um PSP para casa. O objetivo da promoção era escrever uma frase contando como um leitor faria para declarar guerra contra a **D&T**. Confira abaixo se você foi o vencedor:

VENCEDOR
Ronaldo Sérgio Mandú – Barroso, MG
Prêmio: um PSP

REGULAMENTO PARA FRASE E DESENHO

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope:
Promoção 100 Igual – D&T para PlayStation
Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900
2. O prazo para o envio dos cupons é dia 5 de junho de 2007 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3. O cupom da Promoção 1 deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante e enviado junto com uma frase criativa com o estilo de "pára-choque de caminhão" para comemorar a edição 100 da **Dicas & Truques para PlayStation**.
4. O cupom da Promoção 2 deve ser preenchido corretamente e ser enviado junto com um desenho que mostre como você imagina que será a galera da redação da **Dicas & Truques para PlayStation** na edição 200 da revista.
5. Cada cupom deve conter uma frase ou um desenho. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope ou pacote.
6. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
7. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
8. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais das frases e desenhos à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
9. Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.
10. O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation** 102, que estará nas bancas no dia 5 de julho de 2007. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 31 de outubro de 2007 para garantir o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.
11. Os prêmios de cada promoção estão discriminados junto a explicação das regras de cada um deles (ver acima) e serão entregues aos vencedores até 90 dias após o contato.
12. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
13. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.
Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71 DECRETO no 70.951/72, Art. 30.

100 IGUAL

PROMOÇÃO 2: DESENHO

Desenhe como você imagina que será a galera da redação da **Dicas & Truques para PlayStation** quando chegar à edição número 200.

PRÊMIOS
1° colocado: 1 PS3 + 1 PSP + 1 Jogo para PS2 + 1 Camiseta
2° colocado: 1 PS2 + 1 Jogo para PS2 + 1 Camiseta
3° ao 20° colocado: 1 Jogo para PS2 + 1 Camiseta
21° ao 27°colocado: 1 Camiseta

PROMOÇÃO 3: FOTO

Envie uma foto sua em uma situação que demonstre suas melhores aptidões para trabalhar por um dia com a equipe da **Dicas & Truques para PlayStation**.

PRÊMIO
1 dia na redação + 10 chicotadas + uma camiseta

REGULAMENTO

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope:
Promoção de Aniversário – D&T para PlayStation
Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900
2. O cupom da Promoção 3 deve ser preenchido corretamente e ser enviado junto com uma foto que mostre suas aptidões para ser estagiário por um dia da **Dicas & Truques para PlayStation**.
3. A promoção é aberta para todo o país, porém o vencedor deverá arcar com a responsabilidade e custos de transporte, estadia e alimentação. Menores de idade só poderão participar com autorização e acompanhamento dos pais.
4. O vencedor não receberá nenhuma espécie de remuneração pelo "serviço" prestado (apenas um sanduíche de mortadela).
Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71
DECRETO no 70.951/72, Art. 30.

Promoção D&T

Envie o cupom até 5 de junho de 2006.

Marque com um **X** a promoção desejada:

Promoção: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Fone: ( ) _____

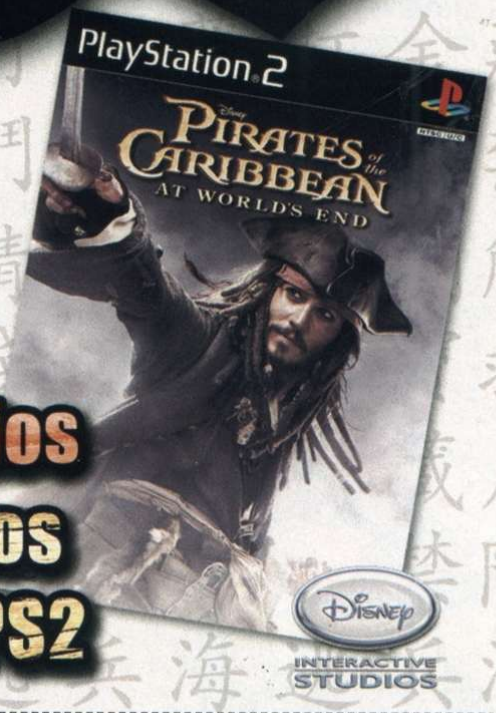
E-mail: _____ **Jogo Preferido**: _____

Escreva uma frase com estilo de "pára-choque de caminhão" para comemorar a centésima edição da Dicas & Truques para PlayStation (até 15 palavras):

_____

_____

Promoção



Prêmios 3 jogos para PS2

Concorra ao novo game do filme "Piratas do Caribe – No Fim do Mundo"

Abuse da sua criatividade e faça um desenho sobre o tema: *Se você fosse um Pirata e o mundo estivesse próximo do fim, para onde levaria o seu navio?* Os autores dos desenhos mais criativos serão premiados com o game "Pirates of the Caribbean: At the World's End" para PS2. Participe!

Promoção Piratas do Caribe - D&T para PlayStation

Envie o cupom até 5 de junho de 2007.

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Fone: ( ) _____

E-mail: _____

LEIA O REGULAMENTO

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope:
Promoção Piratas do Caribe – D&T para PlayStation
Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900
2. O prazo para o envio dos cupons é dia 5 de junho de 2007 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3. O cupom da promoção deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante e enviado junto com um desenho que mostre sua idéia em relação ao tema oferecido.
4. Cada cupom deve acompanhar um desenho. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope ou pacote.
5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará os desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão dessa comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais dos desenhos à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
8. Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.
9. O resultado dessa promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation 102**, que estará nas bancas no dia 5 de julho de 2007. Os vencedores deverão entrar em contato com a revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 30 de agosto de 2007 para garantir o prêmio; caso contrário, perderão o direito a ele.
10. Os prêmios são três jogos *Pirates of the Caribbean: At World's End (versão em inglês)* para PlayStation 2 e serão entregues aos vencedores até 90 (noventa) dias após o contato.
11. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.

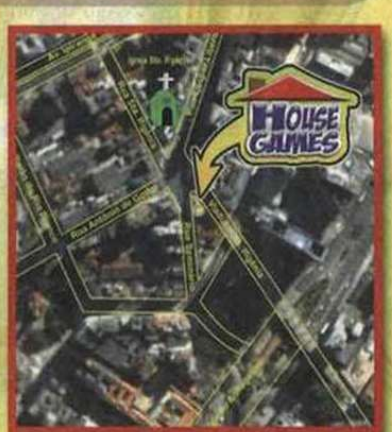
Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71
DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA

CONFIRA NOSSA LINHA COMPLETA DE ACESSÓRIOS



FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 12X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO: MasterCard VISA Diners Club International AMERICAN EXPRESS

VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

EM FRENTE À IGREJA STA. IFIGÊNIA

3326-0045

* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros

produzido por OPUS Fotografia - f.5506-9979

DEVIDO AO GRANDE número de correspondências que a **Dicas & Truques para PlayStation** recebe todo mês, é impossível responder a todo mundo. Cartas e e-mails enviados à redação da revista serão respondidos apenas nas seções "Fala, Galera", "Chora, Galera" e "Trash Zone". Por isso, acompanhe sempre nossas seções de cartas.

FALA, GALERA!

Desabafe, critique, elogie, xingue, pergunte... mas faça alguma coisa! Este é o seu canal de comunicação com a redação. Escreva para nós!

MANUAIS À MÃO

Respondendo à dúvida do leitor Luis Franca, publicada na seção "Fala, Galera!" da edição nº 98, aqui vai o endereço do site Replacementdocs, local onde há manuais de games para PS2: www.replacementdocs.com/download.php O site estimula que os usuários façam não apenas downloads, mas também uploads visando compartilhar a informação com as demais pessoas.

Daniel Muniz
Osasco - SP

Está dado o toque. Obrigado, Daniel, por ajudar o Luis Franca e por ser um leitor tão gente fina.

NÓS JÁ

Tenho três perguntas. 1) Códigos funcionam em jogos piratas? 2) Vocês poderiam me mandar códigos de *Need for Speed Underground 2*? 3) Vocês já fizeram algum detonado de PSP? Vocês ficaram sabendo do jogo *Juiced 2: Hot Import Nights*?

Juan Sanchez Palencia
São Paulo - SP

Mas... são quatro perguntas. Por que você não contabilizou a quarta? Ahh, deixa pra lá. 1) A maioria, sim. Mas no caso de códigos que usam Game Shark ou Action Replay, não. 2) Não mandamos códigos para lugar algum, só publicamos. Na edição nº 71, por exemplo, publicamos um detonadaço de *NFSU*. 3) Já. Exemplos: *GTA Liberty City Stories*, *Metal Gear Solid: Portable Ops* e *The Warriors*. 4) Sim. Ele vai sair para praticamente todas as plataformas existentes. Mas levando em consideração o original, não estamos empolgados com a seqüência.

TROCA OU NÃO TROCA

Compro a **D&T** desde que me conheço por gamemaniaco. Estou prestes a vender meu querido Play 2 para comprar um PSP. Compensa mesmo fazer essa dolorida troca? E *God of War* vai ser lançado algum dia para o PSP? Por favor, me dêem a luz divina!

Lukas Ribeiro
Ouroeste - SP

>> Faça rolos e barganhas: o que vale é ter PS2 e PSP na sua coleção

Na sincera? Essa troca não vale a pena. Apesar de o PSP ser um senhor sistema de videogame portátil, nada substitui o prazer de ter um console ligado na TV da sala com um monte de amigos em volta esperando a vez de jogar e falando bobagem. Nosso conselho é: continue com o Play 2, aperte o cinto, faça uma economia de guerra e junte a grana para comprar um PSP, já que você quer tanto o aparelho. Pode demorar um pouco e você pode até acabar se privando de certas coisas, mas pelo menos não corre o risco de se arrepender. Ahh, e para complicar um pouco mais sua escolha, saiba que *God of War* será lançado para o portátil da Sony; apenas não foi confirmada a data de lançamento e sua temática.

ENCHENDO LINGÜIÇA

Estava relendo minhas revistas e, de repente, vi na edição de janeiro de 2006 um preview de *Naruto Narutimate Hero 3*, que indicava que o jogo não tinha previsão de lançamento em versão americana. E como já foi publicado em uma reportagem de *Naruto* da **Animation Invaders**, existem os "filers", episódios criados somente para o anime, sem base no mangá, com a finalidade de que a história do game não alcance o anime até o momento desejado. É por isso que não há previsão até agora: pois nos EUA está sendo exibida a segunda fase do desenho e o jogo corresponde à quinta (ou sexta) temporada. Ou seja, os americanos só vão traduzir o jogo quando estiver de acordo com os episódios da TV.

Leo
São Paulo - SP

Você é muito observador, Leo. É isso mesmo, o game não será lançado nos EUA até que os lutadores que dele participam tenham aparecido nos episódios do anime que passam na TV. Trocando em miúdos: mais um gol para os japoneses.

DE CABO A RABO

Gostaria de saber se o cabo de vídeo componente do PS2 funciona também no PS3 ou se terei de comprar um cabo próprio para o Play 3.

Bruno Diniz da Cunha
Via e-mail

Fica frio, Bruno. Todos os cabos de PS2 funcionam no novo membro da família PlayStation. Mas fique ligado, pois a recíproca não é verdadeira.

RESOLVENDO NA BOLA

Qual é o melhor jogo de futebol, *FIFA* ou *Winning Eleven*?

Bruno Araújo
Rio de Janeiro - RJ

***FIFA*. Não, *Winning Eleven*! Perai... *FIFA*! Hummm... ou seria *Winning Eleven*? Pensando bem, acho melhor decidirmos essa disputa com uma pelada lá no campinho da esquina. Espera um pouquinho que a gente já volta.**

>> Os carrões de Juiced 2 impressionam só nas fotos

CHORA, GALERA!

Esta página é dedicada a dúvidas de jogos. Encalhou em algum chefe? Precisa de códigos? Escreva para nós e chore as pitangas

JOGANDO TEIAS

Vocês sabem alguma manha do jogo *Spider-Man the Movie* para PS2? Estou meio travado nesse jogo.

Mario André Abreu
Águas Mornas - SC

Não apenas "alguma" manha: sabemos todas! Você deve inserir esses códigos na opção "Cheats" dentro do menu "Specials". Anote aí: UNDERTHEMASK (modo em primeira pessoa); KOALA (todos os controles de luta destravados); GOESTOYOURHEAD (Homem-Aranha cabeçudo); JOELSPEANUTS (inimigos com cabeça de amendoim); HEADEXPLODY (fases extras de treinamento); ROMITAS (habilita a opção "Next Level" no menu de pausa); IMIARMAS (destrava todas as fases); SPIDERBYTE (Aranha em miniatura); DODGETHIS (golpes em estilo *Matrix*); CAPTAINSTACEY (jogar como o pai de Gwen Stacey); FREAKOUT (roupa de duende); REALHERO (jogar como policial); SERUM (jogar como cientista); HERMANSCHULTZ (jogar como Shocker); STICKYRICE (jogar como o bandido que matou o tio de Peter Parker); KNUCKLES (jogar como outro bandido); THUGSRUS (jogar como um terceiro bandido), GIRLNEXTDOOR (jogar como Mary Jane); ORGANICWEBBING (teias infinitas); e ARACHNID (destrava todas as fases, combos e os filmes de Vulture e Shocker).

>> Com as dicas acima dá para tirar um sarro com o Homem-Aranha e habilitar personagens

SOFRIMENTO COMPLETO

Eu quero saber algumas dicas do *The Suffering: Ties That Bind* (PS2).

Luis Gustavo
Belford Roxo - RJ

Então chega de sofrer! Segure L1 + R1 + ✖ e aperte estas seqüências durante o jogo: ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2 (todos os itens e armas, menos Gonzo); ↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2 (energia completa); ←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2 (arma Gonzo), →, →, ↓, ↑, ←, →, ←, ←, R2 (recarregar munição para a arma em uso); ↓, →, ↑, ←, ↓, R2, ←, ←, →, →, R2, ↓, ↑, ←, →, R2 (arsenal completo); ←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2 (Dream State); ←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R2 (munição completa para item de arremesso selecionado); ↓, ↑, ←, → (sangue completo); →, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2 (garrafas cheias); ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2 (lanterna cheia); →, →, →, R2, ←, ←, →, ←, R2 (insanidade completa); ↓, ↑, ↓, ↑ (invencibilidade); ←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, R2 (reputação "evil" no máximo); ↑, →, ↑, →, ↑, →, R2 (reputação "good" no máximo), ←, ←, ↓, ↑ (menos 50 de reputação); ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑ (coquetéis molotov); ↑, ↑, →, ↑ (mais 50 de reputação); ↑, R2, ←, R2, ↓, R2, →, R2 (Projector State); ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓ (shotgun e munição); →, →, →, ←, ←, ← (estilhaço); ↓, ↓, ↓, ↓ (game over); ↓, ↑, →, ← (zero de sangue).

UMA PÁ DE CHOCOLATE

Estou emperrado no game *Silent Hill: The Room*, em uma parte em que um "maluco" conversa com a personagem, bebe um chocolate que lhe dou e me entrega uma pá. O problema está aí: o que fazer com a pá?

Anderson Cleyton C. Cabral
Salvador - BA

Depois que o maluco se empanturrou com o chocolate e lhe deu a pá, saia pela porta do canto direito inferior e você vai encontrar quatro monstros. Tome cuidado com o avermelhado, pois é mais forte. Passe para a área seguinte para chegar a uma grande árvore de aspecto sombrio. Atrás dela há algumas mãos saindo do chão. Cave nesse local e você encontrará uma chave.

BRASILCURSOS.COM.BR

http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação + curso de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br

Tel: (61) 3202-8792
ou (61) 8433-9594

>> por Matheus Bourg

PS3 tira onda na Europa

PS3 dribla a concorrência em sua primeira semana de vendas na Europa e tornou-se o console com maior velocidade de vendas do Velho Mundo

>> O lançamento teve início nos primeiros minutos do dia 23 durante a madrugada

NA NOITE de 23 de março, quando finalmente foi lançado o aguardado PS3 nos países do continente europeu, a Sony certamente entendeu o significado da expressão "jogo de cintura". Isso porque, além de ter lidado com uma campanha massiva por parte da Microsoft, que promovia o Xbox 360 com todas as suas forças, a gigante japonesa precisou mostrar à comunidade européia que, pela nada modesta quantia de 599 euros, seu console é a melhor opção frente à acirrada disputa cravada pela empresa de Bill Gates.

O desfecho dessa história é um reforço na tese de que, por mais criticada que seja, a Sony continua sendo a fabricante de um dos consoles mais vendidos de todos os tempos. Prova disso é o sucesso que o PS3 fez em todo o Velho Continente durante seu primeiro final de semana disponível nas prateleiras. Presente nas principais lojas de países como Inglaterra, Espanha, França, Itália e Portugal, o console arrecadou espetaculares 400 milhões de euros em seus dois primeiros dias de vida. Nas palavras da companhia japonesa, o motivo pelo qual o preço do console foi bem digerido é simples: por se tratar da Europa, o público interessado tende a possuir um altíssimo poder aquisitivo. Verdadeira ou não, essa teoria funcionou extremamente bem em territórios como o Reino Unido, que vendeu 165 mil unidades em cerca de 48 horas.

>> Nem as campanhas provocativas da Microsoft estragaram o lançamento do PS3

Não demorou muito para que o PS3 entrasse na história inglesa como o console de mesa vendido de forma mais rápida de que se tem notícia. Um feito surpreendente pois, acima de tudo, supera a marca atingida por aparelhos badaladíssimos como o Nintendo Wii. Quem acompanhou o lançamento do fenômeno da Nintendo em dezembro último, na mesma Inglaterra, sabe bem o que isso significa.

Fliperamas saúdam o chip Cell

Coração do PS3 também vai dar gás às máquinas de arcade

EXALTADO em meio à indústria de processadores por conta de suas capacidades excepcionais, muito em breve o chip Cell não será mais uma exclusividade do novo aparelho da Sony. Graças a um acordo entre a fabricante do PS3 e a Namco, o componente eletrônico será empregado – ao lado da placa de vídeo RSX – a uma nova linha de fliperamas produzidos pela desenvolvedora japonesa. De acordo com a publicação oriental *Mainichi Daily News*, o primeiro game a ser privilegiado por essa dobradinha será *Tekken 6*, cuja previsão de lançamento ainda permanece como um mistério.

>> Game de luta da Namco será o primeiro a exibir o poder do Cell nos arcades

Seqüência de Mercenaries pode estar em perigo

Venezuelanos pedem em abaixo-assinado que Bono interrompa a produção de game polêmico

LOGO APÓS o anúncio de que *Mercenaries 2: World in Flames* será lançado, até o final do ano, também para PS2, X360 e PC, os desenvolvedores do game tiveram que lidar com um problema inusitado: políticos da Venezuela, insatisfeitos com o fato de o game contar com o país sul-americano como cenário, decidiram apelar para ninguém menos que Bono Vox, o solidário vocalista da banda U2. O pedido, segundo um abaixo-assinado exibido pelos protestantes, determina que o astro do rock cancele a produção do game imediatamente.

Porém, por mais curioso que o pedido possa parecer, os políticos venezuelanos não deram um ponto sem nó: Bono é um dos responsáveis pela direção da Elevation Partners, companhia que, por sua vez, é acionista majoritária da Pandemic Studios, produtora de *Mercenaries 2*. Em meio à polêmica, nenhum dos executivos ligados ao desenvolvimento do game decidiu se pronunciar – nem mesmo a distribuidora Eletronic Arts. Ao que parece, Bono também optou por não levar o pedido a sério, pelo menos não imediatamente.

>> De acordo com o manifesto, a continuação apenas reforça a alienação que o mundo possui contra o país sul-americano

POR UMA BOA CAUSA

LEMBRA-SE do Folding@home, aquele projeto que ganhou as páginas da **D&T** por estimular o uso do PS3 para cooperar na busca pela cura de doenças como o câncer? Pois o programa já encontra-se em funcionamento e, o melhor de tudo, gozando de um baita sucesso. Isso porque, desde 23 de março, quando fora lançado em toda a Europa, o PS3 já é responsável pela criação de 65% de toda a banda que envolve o processo. De acordo com a universidade de Stanford, instituição que mantém o programa de pé, o ápice da colaboração por parte do aparelho aconteceu quando mais de 30 mil unidades de PS3 estavam conectadas à rede – o que, em termos técnicos, gerou um poder de processamento de mais de 492 TFLOPS. Para se envolver com essa boa causa, basta realizar o download do firmware 1.6 do console e, em seguida, selecionar o ícone correspondente ao Folding@home no menu de opções.

>> No projeto, a participação do PS3 é um grande recorde

Curtas

PS3 É BANIDO DAS PENITENCIÁRIAS INGLESAS

Acabou a mamata: condenados que cumprem pena em prisões do Reino Unido não poderão mais usufruir da potência de um PS3 em suas celas. Até então permitido para aqueles que pudessem pagar pelo aparelho, o uso do console foi completamente banido das penitenciárias do reino da rainha Elizabeth. O principal motivo, de acordo com as autoridades, é o fato de o console permitir o envio e o recebimento de ondas de rádio, o que pode ser usado como uma ferramenta a serviço do crime.

SONY ANUNCIA PREÇO MAIS LEVE PARA O PSP

Na semana em que comemorou o terceiro ano de vida do primeiro portátil da família PlayStation, a Sony anunciou algo que tem tudo para fazer a felicidade de muitos jogadores: um corte de cerca de US$ 30 no preço do aparelho. Já homologado em todo o território norte-americano, o custo da versão básica caiu em cerca de 15% e teve seu valor fixado na casados US$ 169,99 (R$ 343, considerando a cotação do dólar no fechamento desta edição).

Harmonix anuncia Rock Band

Novo projeto musical criado em parceria com a gigante MTV

>> Guitar Hero que se cuide, pois Rock Band vem aí – e promete

Se você leu a última edição da **D&T**, certamente ficou encucado com o novo projeto musical anunciado pelos responsáveis por *Guitar Hero*. Pois bem, não é mais necessário especular: confirmadissimo, o novo game musical da Harmonix chegará ao PS3 até o final do ano.

Até o momento não há muitas informações reveladas, apenas é certo que, contando com faixas de selos musicais como Sony, Warner e Universal, *Rock Band* permitirá que o jogador não utilize apenas a guitarra para executar sua performance nos palcos, mas também usufrua de vários outros instrumentos, como bateria e baixo, e também arrisque a detonar no vocal. Ainda em estágio inicial de desenvolvimento e com promessas de modalidades de multiplayer online, o game será publicado pela Eletronic Arts e supervisionado pela gigante MTV.

SEMPRE O BLU-RAY...

DAVID JAFFE, o criador de *God of War*, disse publicamente que, na opinião dele, a Sony deveria ter tirado o leitor de Blu-ray para baratear o PS3. Em resposta, David Karrader, diretor de comunicação corporativa da Sony, bateu o pé afirmando que é vital para o console contar com uma mídia como o Blu-ray para oferecer mais qualidade e gráficos em alta definição. Vale lembrar que *God of War II* perdeu fases inteiras justamente pela falta de espaço no ultrapassado DVD – e olha que é um game da "velha geração".

GANHOU VIDA

A versão portátil de God of War permanece em sigilo

Jogos que foram anunciados durante o mês de abril

JOGOS	CONSOLE	PREVISÃO	PAÍS
God of War	PSP	Não definida	EUA
Hei$t	PlayStation 3	2° semestre / 07	EUA
Rock Band	PlayStation 3	2° semestre / 07	EUA
Surf's Up	PS3/PS2/PSP	Junho / 07	EUA

PERDEU VIDA

Jogos que, por algum motivo desconhecido, serão adiados

JOGOS	CONSOLE	STATUS	PAÍS
Driver 76	PSP	Adiado	EUA
Ghost Recon: AW 2	PSP	Adiado	EUA
Metal Gear Solid: PO	PSP	Adiado	Europa
Rainbow Six Vegas	PSP	Adiado	EUA

>> G.R.A.W. 2, assim como outros dois games da Ubisoft, chegará atrasado ao PSP

Curtas

ESTÚDIO COMEMORA SUCESSO DE MOTORSTORM

O clima dentro da Evolution Studios, produtora de *MotorStorm* para PS3, não poderia estar mais animado: recentemente, para alegria dos responsáveis pelo projeto, o game foi o título mais vendido do console nos três principais mercados ao redor do mundo: americano, europeu e japonês. "Ver o sucesso que o game está fazendo é absolutamente fantástico", declarou Martin Kenwright, CEO da produtora.

É ANUNCIADO ELENCO QUE DUBLARÁ MGS 4

A Konami revelou, com a autorização de Hideo Kojima, quem serão os principais integrantes do elenco que vai dublar o quarto episódio de *Metal Gear Solid*. David Hayter continuará com o papel de Solid Snake. Quinton Flynn, Paul Eiding e Christopher Randolph também estarão de volta – eles são os dubladores originais, respectivamente, de Raiden, Roy Campbell e Hal Emmerich (o cientista conhecido como Otacon).

NOVO BURNOUT FARÁ USO DA EYETOY

A Criterion Games revelou, embora de maneira bastante superficial, que o novo episódio de *Burnout*, desta vez destinado ao PS3, fará uso do enigmático HD EyeToy, acessório anunciado pela Sony durante a feira de jogos E3 2006. De acordo com o estúdio, três aspectos serão importantissimos no quinto game da série: como você utilizará o controle, como jogará online e como você se relacionará com a câmera de alta definição. Resta esperar para entender.

Lista de preços

Todos os consoles da família PlayStation com preços para todos os bolsos

Confira as melhores ofertas de PlayStation 3 (com HD de 60 Giga), PlayStation 2 Slim, controle Dual Shock 2, Memory Card de 8 Mega e PSP (todos produtos originais da Sony). A pesquisa de preços foi feita entre os dias 12 e 13 de Abril, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,03 (comercial). Portanto, fique atento e pechinche em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista.

Se você possui uma loja de games e quer entrar em nossa lista, mande um e-mail hoje mesmo para playstation@europanet.com.br com seu telefone e escreva "Lista de Preços" no assunto.

LOJA	TELEFONE	PS3 (60 GB)	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
ANTRAX GAMES	(11) 6694-5177	R$ 2.980,00	R$ 539,00	R$ 59,00	R$ 55,00	R$ 799,00
ART GAMES	(11) 6652-9996	———	R$ 529,00	R$ 60,00	R$ 50,00	———
AVALANCHE	(11) 6852-2881	R$ 4.290,00	R$ 640,00	R$ 69,00	R$ 69,00	R$ 850,00
CASA DO GAMES	(19) 3524-4741	———	R$ 790,00	R$ 75,00	R$ 75,00	———
DISK GAMES	(19) 3741-4100	R$ 4.199,99	R$ 649,00	R$ 69,00	R$ 59,00	R$ 899,00
DRAGOON GAMES	(11) 3846-4375	———	R$ 590,00	———	R$ 70,00	R$ 970,00
ELETROMIL	(11) 3362-2306	R$ 3.490,00	R$ 650,00	R$ 79,50	R$ 49,50	R$ 890,00
FANTASY STAR	(11) 3221-5253	———	R$ 850,00	———	R$ 60,00	R$ 900,00
FRATELLO GAMES	(11) 3361-2783	R$ 4.500,00	R$ 650,00	R$ 75,00	R$ 60,00	R$ 850,00
GAMELÂNDIA	(11) 6091-0963	R$ 4.500,00	R$ 700,00	R$ 70,00	R$ 75,00	R$ 890,00
GAME ONE	(19) 2122-5252	R$ 4.199,00	R$ 899,00	R$ 69,00	R$ 59,00	R$ 899,00
GAME WORKS	(11) 5562-2667	———	R$ 499,00	R$ 55,00	R$ 55,00	R$ 750,00
HOUSE GAMES	(11) 3326-0045	R$ 4.400,00	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 840,00
INFINITY	(11) 3337-7556	R$ 2.990,00	R$ 520,00	R$ 59,00	R$ 49,00	R$ 750,00
INICIAL GAMES	(19) 3236-0056	R$ 4.499,00	R$ 869,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 949,00
MUSEU VIDEOGAME	(11) 3333-2781	R$ 2.850,00	R$ 549,00	R$ 49,00	R$ 49,00	R$ 720,00
NETUNIA	(11) 3825-7600	———	R$ 699,00	R$ 89,00	R$ 89,00	R$ 790,00
NIDI	(11) 5533-6914	———	R$ 590,00	R$ 70,00	R$ 70,00	R$ 850,00
NIKAS GAMES	(11) 3975-2737	———	R$ 680,00	R$ 75,00	R$ 75,00	———
PANDA GAMES	(11) 3743-2180	R$ 3.900,00	R$ 680,00	R$ 60,00	R$ 75,00	———
PLANET GAMES	(11) 6967-2641	———	R$ 650,00	R$ 65,00	R$ 60,00	R$ 850,00
PLAY OFF GAMES	(11) 5585-0566	R$ 5.000,00	R$ 699,00	R$ 75,00	R$ 60,00	R$ 899,00
PODIUM GAMES	(11) 3277-0751	R$ 4.200,00	R$ 690,00	R$ 79,00	R$ 70,00	R$ 920,00
ROCK LASER GAMES	(11) 6631-9979	———	R$ 650,00	R$ 55,00	R$ 55,00	R$ 800,00
SS GAMES	(11) 3328-6801	R$ 2.900,00	R$ 650,00	R$ 65,00	R$ 60,00	R$ 880,00
TECGAMES	(11) 3229-5222	R$ 3.200,00	R$ 620,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 800,00
TILT'S GAMES	(11) 6191-3000	———	R$ 660,00	R$ 60,00	R$ 60,00	R$ 899,00
TROP GAMES	(19) 3272-4943	R$ 4.000,00	R$ 799,00	R$ 70,00	R$ 60,00	———
WAVE GAMES	(11) 5541-2066	———	R$ 720,00	R$ 95,00	R$ 75,00	———
WORLD ONLINE	(11) 3698-5598	R$ 3.400,00	R$ 699,00	R$ 85,00	R$ 75,00	R$ 890,00
X GAMES BRASIL	(11) 4771 6244	R$ 3.600,00	R$ 690,00	R$ 80,00	R$ 80,00	———
X-TREME GAMES	(41) 3232-0605	R$ 3.870,00	R$ 710,00	R$ 70,00	R$ 75,00	R$ 980,00

>> Comece a pechinchar atrás de um PS3, pois os jogos do console estão cada vez melhores

>> PSP, o portátil mais versátil do mundo, pelos melhores preços do Brasil

pvision

Neo®

Joystick
Neo

Joystick
Neo Light

Volante para
Video-Game

Stand para
Console

Memory Card
Neo

Conheça os produtos Neo e sinta a diferença que garante sempre o melhor para sua diversão. Nossa linha de produtos é completa para atender todas as suas exigências.

Suas férias com muito mais diversão!

fale conosco:
(51) 3039-3031

visite nosso website:
http://www.neotronics.com.br

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

>> Bellic quer uma vida tranquila, mas é óbvio que é tudo o que ele não terá em GTA IV

"A vida é complicada. Eu matei pessoas. Contrabandeei pessoas. Vendi pessoas. Talvez aqui as coisas sejam diferentes"

Niko Bellic

>> por Humberto Martinez

Nova York e o sonho americano são alicerces da maior promessa de 2007 para PlayStation 3

ORGANIZE-SE imediatamente: 16 de outubro é a data mais importante deste ano e até lá você precisa ficar rico para comprar seu PS3 e o "mais-esperado-do-que-chuva-no-sertão" *GTA IV* no dia do lançamento do game. Acredite, vai valer MUITO a pena.

Anunciado em março por meio de um teaser (algo menor do que um trailer), o primeiro título da bandidagem virtual da Rockstar para a nova geração mostrou uma enorme evolução gráfica em relação aos seus irmãos mais velhos, *Vice City* e *San Andreas*. Antes de entrar em revelações mais técnicas, saiba que o protagonista é Niko Bellic, um sujeito de "algum lugar do leste europeu" que se mudou para Liberty City com o objetivo de deixar para trás uma vida de atividades ilegais.

A cidade onde ele desembarca não lembra a Liberty City que conhecemos em *GTA III*, pois se transformou em uma reconstrução de Nova York, o local perfeito para quem busca o "sonho americano".

É difícil absorver todas as novidades que o teaser apresenta em um curto espaço de tempo: gráficos mais realistas do que qualquer fã poderia esperar; efeitos de luz e sombras que se chocam com os cenários; construções titânicas inspiradas em locais reais de NY; nova física para movimentação mais realista; e por aí vai. Isso sem contar as revelações liberadas pela própria Rockstar sobre maior liberdade de escolha do que fazer com a vida de Niko, novos detalhes comportamentais para as pessoas (vítimas) e até um misterioso modo multiplayer online com influência no gameplay offline. Mudanças necessárias para compor o que a Rockstar diz ser "uma evolução nunca vista na nova geração". Nós dizemos amém.

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** Rockstar Games
- **Produtora:** Rockstar North
- **Gênero:** Ação
- **Plataforma:** PS3
- **Previsão:** Outubro de 2007

DA FRIGIDEIRA PARA O FOGO

Nativo da Europa Oriental, Niko Bellic busca em Liberty City, uma terra de oportunidades, a chance de recomeçar sua vida como uma pessoa decente. Como declarou no teaser, ele já matou pessoas. Seu primo Roman, residente em LC há alguns anos, foi quem vendeu a idéia de que lá é possível enriquecer de maneira honesta do dia para a noite.

Niko certamente é um sujeito perigoso, mas não deve ser muito esperto para acreditar nas mentiras de seu primo, que afirmou ter ganho muito dinheiro, mulheres e carros luxuosos com sua nova carreira nas terras do Tio Sam. Parece até o clássico sonho "mansões, iates, mulheres..." do desenho Pica-Pau. O fato é que Roman não conseguiu nada além de problemas com sujeitos perigosos desde que chegou a Liberty City e seduziu seu primo com mentiras porque sabe que, com ele ao seu lado, as coisas podem realmente mudar.

Apesar de sacana, Roman não é uma má pessoa e faz o típico perdedor otimista, do tipo que nunca admite que está numa fria e consegue convencer os outros de que vai dar a volta por cima. Já que o estrago já foi feito e não havia nada que o segurasse em sua terra-natal, muito pelo contrário, Niko decide ficar em Liberty City e terá que ajudar seu primo a sair de situações furadas. Afinal, família é família...

POSSÍVEL REFERÊNCIA

Há similaridades que tornam Niko Bellic bastante parecido com o assassino Leon, interpretado por Jean Reno em *O Profissional*, um clássico dos cinemas. Leon é um assassino europeu com vocação nata para atos violentos e uma aparente inocência, que também pode ser confundida com burrice. O assassino de aluguel é manipulado por um parente espertalhão, que fica com a grana que Leon deveria receber por seus serviços.

A combinação "sujeito barra-pesada europeu, matador nato, ingênuo, manipulável e vítima de parentes mais espertos" bate bem com o perfil de Niko. Além disso, há uma certa semelhança na fisionomia de Niko e Jean Reno, ator que participou de *Onimusha 3*.

A NOVA LIBERTY CITY

Conheça a mais esplendorosa cidade já criada para um game

A CIDADE DE NOVA YORK é composta por cinco distritos: Brooklyn, Manhattan, Queens, Bronx e State Island. Destes, apenas State Island foi ignorado na construção da nova Liberty City. Para compensar esta ausência há uma área inspirada no Estado de Nova Jersey.

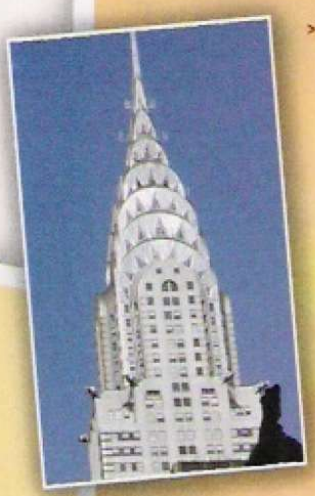
Todos estes locais reais ganharam novos nomes em *GTA IV*, mas nenhum deles perdeu suas principais características culturais e estruturais. A intenção da Rockstar North não é uma reconstrução exata das regiões escolhidas, mas uma adaptação com liberdade para focar na essência de distrito, ou melhor, no que representa suas almas.

A seguir, você vai conhecer uma pequena amostra dos cenários que foram divulgados e suas características.

>> Times Square

MANHATTAN = ALGONQUIN

É o centro econômico de Liberty City e o distrito mais densamente povoado de cidade. Aqui estão as maiores grifes, empresas e é onde o dinheiro mora; por isso, não será raro encontrar os melhores carros por aqui. A área é conhecida pela enorme concentração de arranha-céus e será possível visitar os gigantescos edifícios Empire State e Chrysler, que certamente serão rebatizados no game. Algonquin é um lugar de muita agitação, badalação e suas ruas são infestadas por lojas, executivos e consumidores.



>> Chrysler Building

MENOR, MAS GRANDIOSA

GTA IV é menor, geograficamente falando, do que *San Andreas*, mas não deixe de ficar impressionado: mesmo sem os desertos e zonas rurais do game anterior, LC impressiona por ser uma concentração urbana maciça cujos valores são verticais, ou seja, sua grandiosidade está nas gigantescas estruturas e arquitetura.

Os grandes bairros de NY são reproduzidos em sua real essência, o que pode significar que os cenários serão ainda mais carismáticos do que na vida real, isso porque há grande inspiração na NY que o mundo conhece pelos filmes e seriados.

Será uma versão mais propícia para o estilo diferenciado de cada grupo de personagens, forçando até um pouco mais os estereótipos locais. Nós vimos isso com freqüência em *Vice City* e *San Andreas* e seus bairros de mafiosos italianos, encrenqueiros latinos e afins, exemplos de que a ficção é o ideal, desde que seja conduzida com classe.

NOVA JERSEY = ALDERNEY

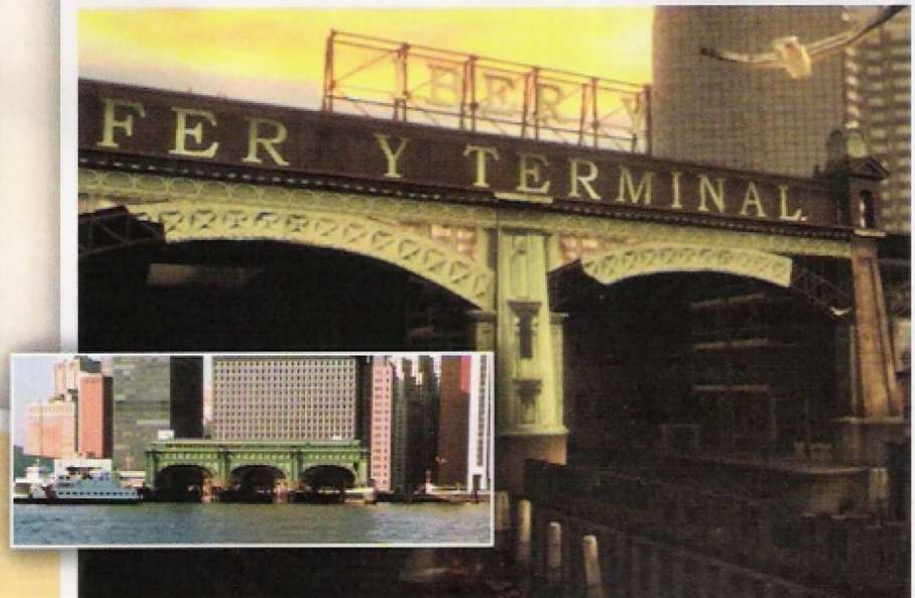
Ainda é uma incógnita como será Alderney e suas reais dimensões. Tudo indica que existirá uma predominância industrial na região e, conseqüentemente, grande movimentação portuária. Isso não significa que Alderney será uma região cinzenta e morta, porque sua contraparte real, Nova Jersey, é conhecida por belas praias e grande número de parques floridos, que deram à região o apelido de "Estado Jardim" – ou seja, um ótimo lugar para levar suas futuras paqueras virtuais.

BRONX = BOHAN

Em todo *GTA* há um lugar dominado pelos "manos" e Bohan é o representante da categoria em Liberty City. Certamente é o distrito mais violento e pobre da cidade, por isso há muitas estruturas decadentes e antigas. Mas também há bairros mais bacanas, como o revelado pela imagem acima. Bohan é o centro da cultura afro-americana em Liberty City e não será raro curtir rap, hip hop, basquete de rua e break dance nas quadras e parques deste bairro puramente residencial.

BROOKLYN = BROKER

Distrito com excelente nível econômico, conta com muitos bairros comerciais, diversas instalações portuárias e grandes áreas industriais. No Brooklyn, existe a sede mundial das Testemunhas de Jeová; por isso; é bem capaz que a Rockstar North crie alguma referência a isso em Broker.



QUEENS = DUKES

Áreas residenciais são predominantes em Dukes, uma das regiões mais multiculturais de toda Liberty City, fato que se deve à forte influência de imigrantes na região. Quem sabe você não consegue encontrar um brasileiro em Dukes?

Entre todos os distritos de Liberty City, Dukes é o que exala cultura por todos os seus poros, com importantes museus e fortes ligações musicais. Afinal, é o que se espera de um lugar que, em sua inspiração real, é uma das fontes de grandes nomes do jazz e hip hop, como Louis Armstrong e Nas, respectivamente.

A dúvida maior é se os grandes aeroportos de Queens serão reproduzidos em Dukes, já que foi confirmado que não haverá aviões em *GTA IV* – exclusão que a Rockstar justifica ao dizer que LC não é tão grande para exigir viagens de avião. Será que esse é o real motivo mesmo?

>> Edifícios assombrosos e as perspectivas idem

NOVA VIDA CIVIL

Um dos grandes objetivos de *GTA IV* é trazer mais vida à saga, principalmente no que se refere aos civis. Haverá muito mais "tipos" de pessoas, diferentes comportamentos e reações mais variadas de acordo com as ações do jogador.

Os cidadãos de Liberty City não estarão lá apenas para serem vítimas de sua má conduta, eles terão suas vidas e você poderá perceber isso se parar por alguns minutos e observar o mundo à sua volta. Não será raro ver pessoas falando ao celular ou em telefone público, pedindo táxi, comendo cachorro quente, lendo jornais no banco da praça ou às pressas com suas sacolas de compras.

Outro reforço é o comportamento regional, manias adotadas por pessoas de áreas distintas que mostrarão que você está em diferentes áres só de olhar o povo ao redor. É óbvio que os "manos" de Bohan nunca vão andar do mesmo jeito fresquinho dos engravatados de Algonquin; assim, cada área terá seu estilo próprio.

Vale lembrar um fato conhecido: Nova York costuma ser considerada a capital do mundo, ou seja, reúne gente de todas as tocas desse planeta maluco; por isso, não estranhe se, em seus passeios nos momentos de folga, você encontrar franceses, indianos, marroquinos ou, novamente, os simpáticos brasileiros.

REALISMO EXTRA

Os antigos *GTA*s impressionavam pelas suas dimensões e o realismo estava muito mais no clima, nas composições dos cenários e no comportamento do que nos cenários propriamente ditos. As texturas eram pobres, disso nunca houve dúvidas. Porém, esse tempo passou.

A série mostrará muito mais interesse em efeitos de iluminação, sombra e em como esses recursos vão interagir com elementos do cenários, como nos vidros dos carros ou janelas dos prédios, por exemplo. A água também evoluiu e terá sua própria física para ondas e movimento, além de ser um espelho incrível para refletir o reflexo dos raios solares nos olhos dos já garantidos futuros jogadores boquiabertos. Idem para os carros e seus impressionantes reflexos, qualidade que já pode ser vista no primeiro teaser. Quanto às texturas, bom, na nova geração temos como qualidade básica texturas em alta resolução e não podemos esperar menos do que isso em *GTA IV*. A engine gráfica responsável por tudo isso é a R.A.G.E (Rockstar Advanced Game Engine), usada em *Table Tennis* para X360.

>> As sombras nunca foram tão reais na série

FÍSICA DE NOVA GERAÇÃO

O controle do personagem é algo que evolui a cada game da série, tornando os protagonistas mais capazes de interagir com o ambiente à sua volta. Basta lembrar a empolgação de fugir da polícia e pular muros em *San Andreas*. *GTA IV* ainda não promete novos movimentos e possibilidades acrobáticas, mas garante que a animação de cada uma das funções antigas será mais real e fluida, ou seja, uma evolução na física.

Atos como correr, nadar, pular ou andar não darão mais a impressão de que o personagem é duro como um capanga empalhado e haverá um cuidado para que a resposta do corpo a cada ação seja pertinente ao tipo de terreno envolvido.

Há também chances de que a inovadora engine física Euphoria, criada para dar mais realismo à interação entre personagens e cenários, possa fazer parte de *GTA IV*. Ela foi usada no novo game de *Indiana Jones* e licenciada pela Rockstar.

CARROS DE RESPEITO

Nova física para movimentação, idem para os veículos. Imagine que o sutil Niko será capaz de destruir vidros dos carros na base da cotovelada para roubá-los. Isso prova que o sistema de dano nos veículos vai mudar e eles terão mais partes destrutíveis.

O visual dos carros sempre foi colorido demais e caricato, assim como as estruturas e os personagens dos antigos *GTA*s, porém

>> As pessoas vão viver suas vidas... enquanto você permitir

na nova versão serão mais realistas, detalhados e, conseqüentemente, mais irresistíveis ao furto. E se os carros são mais bonitos e detalhados, óbvio que os programadores estão cuidando para que você possa "pagar um pau" para os detalhes – o que pode ser proporcionado por câmeras com recursos mais manuais, que possibilitarão a você se aproximar o bastante para esfregar a cara nos detalhes. Outro motivo para a evolução do sistema de câmera é simples e arquitetônico: você será um pequeno ser em uma cidade conhecida por seus prédios gigantescos e não poderá ficar perdido no mar de concreto.

>> Os cenários são extensos e não exigem "loadings"

LIBERDADE PARA DECIDIR

O velho sistema de missões de *GTA* volta à cena e a Rockstar está construindo sua nova cidade de forma propícia para as missões "ponto a ponto". Nada de novo, afinal a produtora sempre deu aulas de como o cenário deve ser construído para servir como palco para uma grande trama e desafios. A novidade fica na chance de conviver com outras pessoas. A chave para isso será um aparelho nada moderno: um telefone celular. As pessoas com as quais o personagem se relaciona estarão em sua agenda e, como qualquer ser humano normal, Niko poderá ligar para elas e as convidar para dar as caras no seu moquiço. E por que não usar o telefone celular para acessar serviços locais, como entrega de pizza ou para pedir um táxi? Talvez não seja mais necessário recrutar capangas nas ruas como acontecia em *San Andreas*, basta ligar para sua galera. Na verdade, o celular será a interface do menu, local para acessar informações, estatísticas e pessoas.

PARALELOS

O que mudou e o que está a mesma coisa em *GTA IV* em relação ao seu antecessor, *GTA San Andreas*

SAN ANDREAS		GTA IV
SIM	AVIÕES	NÃO
SIM, DOMINAR O ESTADO	OBJETIVOS MEGALOMANÍACOS	NÃO, SOBREVIVÊNCIA
SIM, SAMUEL L. JACKSON	DUBLADORES FAMOSOS	NÃO, PROFISSIONAIS MENOS CONHECIDOS
CENTROS URBANOS CONSIDERÁVEIS, DESERTOS E ÁREAS RURAIS	CARACTERÍSTICAS GEOGRÁFICAS	ÁREAS URBANAS MACIÇAS E REGIÃO MARÍTIMA CONSIDERÁVEL
AFRO-AMERICANO	PROTAGONISTA	IMIGRANTE EUROPEU
ANOS 90	ÉPOCA	ATUALIDADE
SIM	RÁDIO	SIM
SIM, DEMORADOS	LOADINGS ENTRE CENÁRIOS INTERNOS/EXTERNOS	NÃO, GRAÇAS A DEUS
SIM	ENCONTROS AMOROSOS	SIM
NÃO	MULTIPLAYER	SIM, AINDA DESCONHECIDO
RÉPLICA DA PONTE GOLDEN GATE E VENICE BEACH	PRINCIPAIS REPRODUÇÕES TURÍSTICAS	ESTÁTUA DA LIBERDADE E CHRYSLER BUILDING

>> por Matheus Boury

Ninja Gaiden Sigma

O game que foi excelente no Xbox será ainda mais fantástico no PS3

>> Mais real e mortal do que antes, Ryu Hayabusa confronta vilões do império

BASTOU A TECMO anunciar que *Ninja Gaiden Sigma* seria lançado com total exclusividade para PS3 e as intrigas começaram a borbulhar entre jogadores e a mídia especializada. A provocação era: o que este "simples" remake representaria para a impecável história de Ryu Hayabusa? Cansada da pentelhação, a Team Ninja, produtora do game, emitiu uma nota informando que *Ninja Gaiden Sigma* não será uma mera conversão do clássico que turbinou as vendas do Xbox em 2004, mas uma evolução à altura da exigência da nova geração.

Com base no que já foi demonstrado até então na forma de trailers e versões demo, podemos acreditar que a Team Ninja está correta em sua resposta. Embora preserve a essência do game clássico, a nova edição simplesmente aprimora tudo o que já era impecável na época. Isso diz respeito aos visuais competentes, que no PS3 poderão ser reproduzidos na resolução de 1.080 linhas progressivas, e novas possibilidades no sistema de combate, consagrado como um dos melhores e mais frenéticos até hoje.

PODE NÃO SER O KRATOS, MAS O ESTRAGO...

Caso você não conheça a história da série, que caiu no gosto do público em 1989, quando teve uma versão lançada para o "Nintendinho", saiba que em *Sigma* você controlará Ryu Hayabusa, um ninja extremamente ágil que, após a aniquilação de seu antigo clã e do conseqüente roubo de um artefato sagrado, decide iniciar uma sangrenta vingança contra o império responsável pelos ataques. A partir daí é que a trama esquenta, e, por conta disso, você é presenteado com um título que foi considerado por muitos como o mais próximo de *God of War* em um videogame da Microsoft.

Basicamente, o esquema de jogo consiste na exploração de cenários, seja em busca de inimigos ou de armas e itens preciosos. Há também muitos confrontos com vilões, responsáveis por cada estágio. No caso de *Sigma*, apenas alguns destes personagens serão recorrentes do game original, visto que a Team Ninja já garantiu que, em se tratando de oponentes, haverá muita carne nova no pedaço.

As adições nos levam à outra novidade em relação à obra: a confirmação de que será possível controlar Rachel, uma mercenária bonitona que terá três capítulos exclusivos focados em suas habilidades. Por conta dos dotes da garota, toda a mecânica do game precisou ser ajustada: enquanto Ryu executará movimentos mais fortes e impulsivos, em grande parte devido ao fato de agora ele poder utilizar duas Katanas ao mesmo tempo, Rachel utilizará um machado e uma foice para dar cabo dos inimigos no melhor e agressivo estilo "femme-fatale".

Outra importante mudança consiste na utilização do sensor de movimentos do SIXAXIS para a execução dos Nippos, isto é, as magias que Ryu costuma usar. Neste caso, o jogador terá que chacoalhar o controle em diferentes direções para que o ninja execute os comandos determinados.

Com todas essas reformulações no campo da jogabilidade, quase não sobram palavras para definir as demais aprimorações técnicas pelas quais a versão para PS3 está passando. Em termos visuais, o game conta com novos filtros e efeitos gráficos de ponta, como é o caso da técnica de sombras Self-Shadowing. Acredite se puder, as ferramentas usadas pela Team Ninja no projeto *Sigma* podem transformar em jogatina de verdade algumas das cenas que foram exibidas na forma de CGs no game lançado em 2004. Enquanto alguns batem o pé e dizem que isso é impossível, os desenvolvedores de *Sigma* continuam o ótimo trabalho e relatam, constantemente, como anda a produção.
A última atualização foi muito animadora e garantiu que o game vai rodar a suaves 60 quadros por segundo e em alta resolução. Isso tudo porque é um "simples" remake.

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** Tecmo
- **Produtora:** Team Ninja
- **Gênero:** Ação
- **Plataforma:** PS3
- **Previsão:** Junho de 2007

EMBORA não possua qualquer modo para combate multiplayer online, *Sigma* permitirá que você desafie jogadores de todo o mundo. Trata-se de um modo com missões exclusivas no qual seu desempenho será analisado e exibido em um placar hospedado na PlayStation Network. Ali as pessoas poderão comparar, com direito a muitos detalhes, suas estatísticas com as de outros jogadores em uma guerra de egos.

A TECMO CONFIRMOU que Ninja Gaiden Sigma reunirá todas as expansões e releituras que foram lançadas anos atrás para sua versão Xbox. Isso significa que o game já trará os itens, vestimentas e desafios extras que foram acrescentados pelos Hurricane Packs e também os níveis de dificuldade absurdamente difíceis que foram criados especialmente para atormentar os jogadores em *Ninja Gaiden Black*, a edição de colecionador da aventura de Ryu Hayabusa, também lançado no Xbox.

O ninja é versátil em seu arsenal e nas execuções

Pirates of the Caribbean: At World's End

Mesmo perto do fim, Jack Sparrow ainda tem muito o que fazer

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Disney Int. Studios
- **Produtora:** Eurocom
- **Gênero:** Ação
- **Plataforma:** PS3 PS2 PSP
- **Previsão:** Maio de 2007

CORAJOSO, embora ácido, Jack Sparrow (interpretado por Johnny Depp), o capitão do Pérola Negra, atua em sua terceira aventura cinematográfica e em mais uma conversão para consoles. O game é inspirado em *Piratas do Caribe: No Fim do Mundo* e será lançado três dias antes da estréia do filme nos EUA, que vai acontecer no dia 25 de maio.

A Disney Interactive Studios, que já foi conhecida como Buena Vista Games, pretende fugir da maldição que acompanha péssimas adaptações de cinema para games e promete uma grande aventura virtual com *Pirates of the Caribbean: At World's End.*

Neste novo episódio, o último da trilogia, o jogador poderá controlar não só Jack, o protagonista, como também Elizabeth Swann e Will Turner, interpretados nas telonas por Keira Knightley e Orlando Bloom (no game, os personagens serão dublados por outras pessoas, um péssimo começo).

Em suma, a trama desenvolvida pelos produtores vai narrar os acontecimentos que se formaram entre o segundo filme da série, conhecido no País como *O Baú da Morte* e o inédito *No fim do Mundo.* Para ser mais preciso, o game será concluído justamente onde a nova história será iniciada, o que é um ótimo incentivo para que os fãs da fábula respondam ao chamado irresistível desta aventura e joguem, de preferência, antes de assistir ao novo filme no cinema.

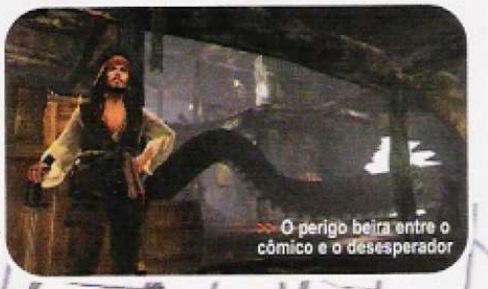
MUITO SANGUE E NÃO APENAS EM ALTO-MAR

Assim como em games da linhagem de *Prince of Persia*, em *At World's End* você poderá controlar toda a ação por meio de uma visão em terceira pessoa. O mais interessante é que, ao mesmo tempo em que observa os cenários muito detalhados de uma América do Sul completamente tomada por navios piratas, poderá fazer ajustes manuais na câmera para encontrar o melhor ângulo da ação.

Além das embarcações piratas, outros cenários serão palco das batalhas, como praias paradisíacas, selvas, cavernas e montanhas infestadas de seres macabros. De quebra, cada uma dessas localidades reserva, além de muitos tesouros e quebra-cabeças, uma infinidade de inimigos para que você coloque à prova o afiado sistema de combates que *At World's End* promete.

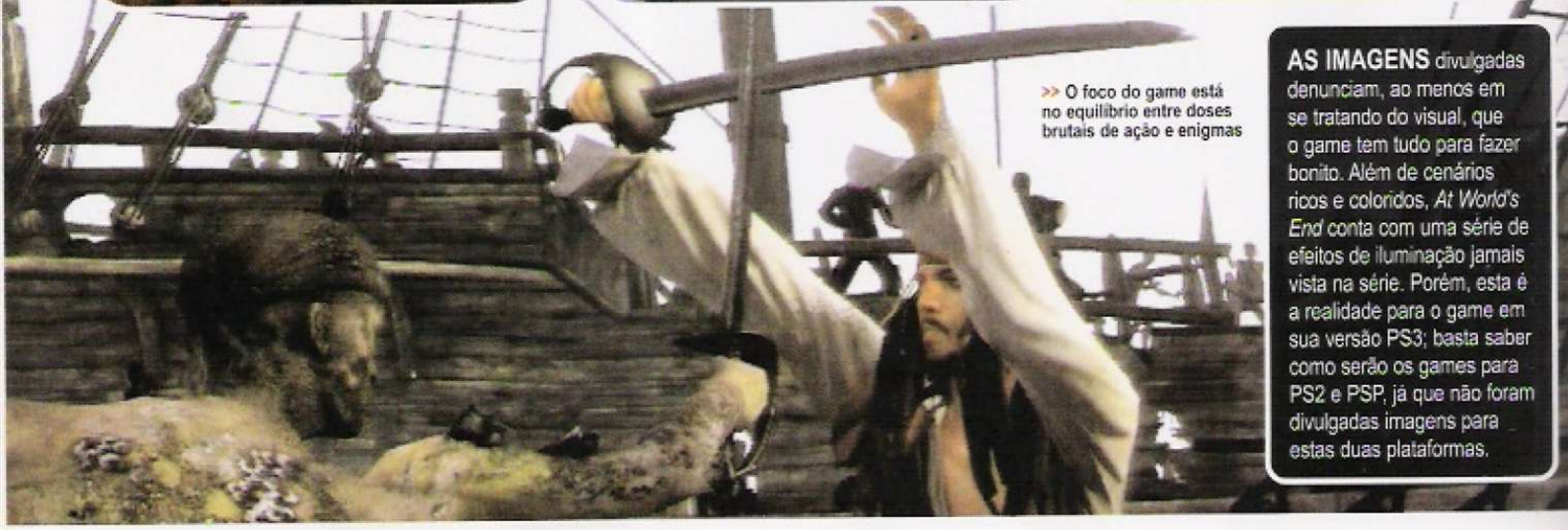
Violentas e caprichadíssimas, as batalhas serão regidas por movimentos ensaiados e momentos em que a cooperação, visto que estamos falando de três personagens à disposição do jogador, poderá resultar em ataques espetaculares feitos em grupo. Você ainda poderá participar de duelos com espadas ou armas de fogo e interagir com diversos elementos espalhados pelos cenários que, quando usados com a malícia característica de Jack Sparrow, podem tornar-se armas eficazes.

Se cumprir suas promessas, *At World's End* será um game divertido e alucinante como uma história de piratas deve ser.



>> O perigo beira entre o cômico e o desesperador

>> Interação inteligente com os cenários é vital



>> O foco do game está no equilíbrio entre doses brutais de ação e enigmas

AS IMAGENS divulgadas denunciam, ao menos em se tratando do visual, que o game tem tudo para fazer bonito. Além de cenários ricos e coloridos, *At World's End* conta com uma série de efeitos de iluminação jamais vista na série. Porém, esta é a realidade para o game em sua versão PS3; basta saber como serão os games para PS2 e PSP, já que não foram divulgadas imagens para estas duas plataformas.

Odin Sphere

Continuação do clássico Princess Crown virá para PS2

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Atlus Software
- **Produtora:** Vanillaware
- **Gênero:** RPG
- **Plataforma:** PS2
- **Previsão:** Junho de 2007

VOCÊ PODE NÃO saber bulhufas a respeito de *Odin Sphere*, o próximo RPG de ação da Atlus para o PS2, mas ele tem uma história no mercado e é a aguardada seqüência espiritual de *Princess Crown*, clássico lançado em 1997 para o falecido Sega Saturn e com uma releitura lançada em 2005 para PSP – mas este ficou restrito ao público japonês.

Com lançamento ocidental confirmado para PS2, *Odin Sphere* narra a trajetória de cinco personagens diferentes que vivem em um mundo fantástico assolado por uma guerra envolvendo a Koldrone, uma rocha capaz de atribuir paz e prosperidade à civilização que a tiver como posse.
O curioso é que, como cada avatar possui valores e interesses distintos, a história acaba se desenrolando por meio de vários pontos de vista. Em conseqüência disso, todo o jogo é fragmentado em capítulos, atos e rounds, isto é, momentos repletos de falação e outros nos quais o que vale mesmo é arregaçar as mangas e partir para a porrada.

Nos rounds, ao contrário do que acontecia em *Princess Crown*, a ação não fica restrita a enfrentar um ou outro chefe de estágio e deve-se encarar vários, pequenos e complicados combates. Nestas batalhas, o jogador esbarra em inimigos gigantes e bem detalhados, assim como todo o resto do jogo, que podem ser combatidos com o uso de diversas armas, magias e itens especiais. No caso dos feitiços e acessórios, é válido ressaltar que é preciso se familiarizar com um sistema totalmente regido por aquisição e uso de cartas – e isso não será uma tarefa muito simples.

Segundo George Kamitami, responsável pelo projeto, o sistema complexo de cartas é uma das muitas idéias que ele gostaria de ter implementado em *Princess Crown*, mas que por conta de limitações técnicas tiveram que ficar só no papel. Portanto, prepare-se para algumas novidades impressionantes neste novo título da série.

>> Chefes gigantes e heróis "bonitinhos" não saem de moda

DiRT

Rei do off-road volta para provar que é imbatível em competição suja

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Codemasters
- **Produtora:** Codemasters
- **Gênero:** Corrida
- **Plataforma:** PS3
- **Previsão:** Junho de 2007

AS CORRIDAS off-road da série *Colin McRae* acontecem nos terrenos mais irregulares de que se tem notícia. Nada mais justo do que nomear o mais novo game da franquia (que andou sumida nos últimos três anos) como *DiRT*, uma entre as muitas palavras inglesas que fazem alusão a sujeira, que no game vai se manifestar na forma de muita lama e terra empesteando suas trilhas e carros.

DiRT faz uso de uma ferramenta de desenvolvimento criada especialmente para o PS3 em parceria com a Sony e apelidada de Neon. Ela é a grande responsável pelo realismo absurdo exibido nas imagens que cercam esta matéria. Além de proporcionar efeitos caprichadíssimos de iluminação e partículas, a ferramenta Neon faz com que os cenários distantes sejam notados com muito mais nitidez pelo jogador e, por outro lado, também absorve o trabalho atribuído a outras áreas do projeto, como simulação física e ronco dos motores.

Enquanto cada som, por menor que seja, será reproduzido conforme como acontece no mundo real, o sistema de colisões do jogo tem tudo para deixar muita gente com o queixo caído. Cada carro será dividido em múltiplas partes, que reagirão de maneira distinta de acordo com a intensidade das batidas e com o terreno. A produtora revelou, ainda que vagamente, que qualquer situação possível em um rali de verdade, seja ela favorável ou não ao piloto, será reproduzida com realismo no game.

DiRT oferecerá desde partidas casuais até campeonatos extensos em circuitos famosos e, pela primeira vez, haverá partidas entre veículos de classes distintas.

>> O realismo será uma presença constante na direção e na física

e desafie seus limites

6703 - Gabinete
Gamer II - Blue Eye

6420 - Gabinete
Gamer XI Viking

6404 - Gabinete
Gamer X Transformer

6705 - Gabinete
Gamer IV ET

6952 - Gabinete
Gamer XII Viper
Disponível também
na cor azul.

6706 - Lan Party Bag

6430 - Gabinete
Gamer XIII XPower

6444 - Cooler
para HD

6443 - Cooler para
placa VGA.

6441 - Cooler
Silver Knight

6442 - Cooler
Iceberg

6447
Ventilador Fox

6717/6718/6719
Fontes Gamer Wireless

Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP

LEADERART

Todas as marcas citadas são propriedades de seus respectivos donos.

LEADERSHIP GAMER

Prepare-se

www.leadership.com.br

LEGO Batman: The Videogame

O Cavaleiro das Trevas entra no mundo LEGO

O BOM DA BOATARIA que volta e meia surge no mundo dos games é o fato de que, cedo ou tarde, grande parte delas prova ser verdadeira. É o caso da Warner Bros., que negou veementemente o desenvolvimento de um novo game inspirado nas pecinhas de LEGO e, recentemente, confirmou que existe mesmo um novo projeto. O universo a ser convertido para a forma multiblocada de LEGO é o da série *Batman*.

A adaptação encontra-se sob os cuidados da Traveller's Tale, a mesma produtora responsável pelas duas fantásticas versões de *LEGO Star Wars*. Graças aos dois games inspirados neste clássico dos cinemas, fica fácil imaginar como será o sistema técnico de *LEGO Batman*.

O que sabemos até o momento é que, ao lado de Robin, o Homem-Morcego precisará lidar com uma fuga em massa dos criminosos do complexo de Arkham Asylum, em Gotham City. Mandar todos os vilões de volta para ao hospício de segurança máxima não dependerá única e exclusivamente da performance solo do jogador, assim como foi nos games baseados no universo criado por George Lucas. A cooperação com outros personagens será essencial e você terá que convidar um amigo para ser o Robin, o eterno ajudante pentelho. Além disso, *Batman* terá acesso a um arsenal de bugigangas digno das HQs do herói e aos seus "bat-veículos".

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Warner Bros. Int.
- **Produtora:** Traveller's Tale
- **Gênero:** Comda
- **Plataforma:** PS3 PS2 PSP
- **Previsão:** 2008

>> Batman e Robin, LEGOs a serviço da lei em Gotham City

Ratatouille

Aventuras de um rato que sonha ser "chef"

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** THQ
- **Produtora:** Heavy Iron Studios
- **Gênero:** Ação
- **Plataforma:** PS3 PS2 PSP
- **Previsão:** Julho de 2007

INSPIRADO NO filme homônimo criado pelos estúdios da Disney e Pixar, *Ratatouille* pode até não ser o supra-sumo dentro dos games de plataforma, mas uma coisa nós precisamos reconhecer: talvez o game tenha um dos enredos mais divertidos e inusitados dos últimos anos. Nele, você viverá na pele suja de Remy, um ratinho que, contrariando sua própria família, decide migrar para os bueiros de Paris com o sonho de se tornar um consagrado chef de cozinha.

Muito embora siga à risca os conceitos de uma adaptação cujo principal objetivo é arrecadar dinheiro fácil, o game promete divertir a galera que curte controles fáceis e uma jogabilidade extremamente intuitiva. Por conta disso, grande parte dos estágios do jogo (ao todo serão cerca de 30 fases) será formada por uma infinidade de itens bonificados para coletar e quebra-cabeças bacanas. Alguns enigmas colocarão à prova suas habilidades gastronômicas e outros, na verdade a maioria deles, exigirão que o ratinho acesse certos locais (cozinhas e suas dispensas, principalmente) sem ser descoberto pelo pessoal, o que pode comprometer seu sonho e, obviamente, sua frágil e insignificante vida.

>> Pobre rato com crises de identidade e moleques pentelhos na sua cola

Surf's Up

Quebre o gelo com o torneio mundial de surfe entre pingüins

>> No game, pingüins curtem surfe como ninguém

APESAR DE ESFORÇOS consideráveis, pouquíssimos games tiveram o mérito de reproduzir decentemente o surfe e a adrenalina que o envolve. Portanto, nem pense que será com essa nova empreitada da Ubisoft que essa história irá mudar. De olho na irreverente animação *Surf's Up*, cuja estréia está marcada para o mês de junho nos EUA, o estúdio francês vem se esforçando para proporcionar uma aventura que, antes de qualquer outra coisa, tem tudo para ser, no mínimo, cômica.

Assim como no filme, uma comédia desenvolvida pela própria Sony, o game colocará o jogador em meio a um campeonato nada convencional sediado na paradisíaca ilha de Pen Gu. No local, como o nome pode sugerir, as estrelas são os pingüins e outros animais atletas que curtem pegar suas pranchas e surfar em alto-mar.

Por conta desses personagens inusitados, a jogabilidade de *Surf's Up* não contará com movimentos complicados ou quaisquer elementos de simulação: tudo acontecerá com base em manobras engraçadas e cenários, como selvas e oceanos selvagens, repletos de trechos interativos e inusitados.

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Ubisoft
- **Produtora:** Ubisoft Montreal
- **Gênero:** Ação
- **Plataforma:** PS3 PS2 PSP
- **Previsão:** Junho de 2007

Juiced 2: Hot Import Nights

Série investe no profissionalismo para fazer frente aos gigantes de tunning e rachas dos games

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** THQ
- **Produtora:** Juice Games
- **Gênero:** Corrida
- **Plataforma:** PS3 PS2 PSP
- **Previsão:** Agosto de 2007

GRAÇAS À LICENÇA que lhe permite reproduzir o evento Hot Import Nights, famosissimo nos EUA por estimular as corridas na calada da noite, parece que *Juiced* finalmente fará frente a franquias como *Need for Speed* e *Midnight Club*. O game vai levar a sério os conceitos pregados por essas competições especiais sediadas em cidades como Nova York, Londres e Tokyo com a intenção de ser muito mais profissional quando comparado aos episódios anteriores da série.

Antes que você se pergunte, isso não quer dizer que os toques fantasiosos associados a *Juiced* serão deixados de lado. Nas palavras de Richard Badger, idealizador da continuação, as loucuras e manobras insanas continuarão sendo extremamente necessárias caso você queira levar a melhor.

Mantendo o estilo arcade, *Juiced 2* funcionará do mesmo modo que os títulos da série *Ridge Racer*, no qual o jogador não precisa se preocupar com aspectos técnicos. Toda atenção, ao que tudo indica, será voltada à customização de seu personagem virtual e de seus possantes. Enquanto o seu avatar será exibido para milhares de jogadores por meio das modalidades de multiplayer online,

tunar seus veículos será essencial caso você queira fazer diferença na pista. Nesse sentido, a produtora promete presentear o jogador com mais de 90 carros e 600 acessórios internos e externos.

Os circuitos terão muitos espectadores, repórteres, luzes e caixas de som, tudo para que a experiência seja próxima do luxo que costuma difundir-se em tunning e rachas. E se você preferir ser platéia do que competidor, será permitido assistir às corridas de outros jogadores pela rede online da Sony. Neste modo, você poderá buscar por ângulos bacanas e até fazer comentários.

Dragoon Games
Vendas / Cursos / Assistência Técnica
*Vídeo-Games
*MP3/MP4/Som
*PCs/TVs
*Faça seu play rodar DVD todas as áreas
*Curso: conserto de vídeo-games
Pague em até 24x!
www.dragoon.com.br
F:(0xx11) 3846-1470 / 3846-4375
R.Silvânia, 157-Moema-SP

Formula One: Championship Edition

O maior e melhor simulador de Fórmula 1 de todos os tempos é tão real que assusta

TEMPORADA 2006
Apesar de lançado no começo de 2007, esta versão do PS3 é totalmente baseada na temporada do ano passado da Fórmula 1. Por isso, não se espante de ver Michael Schumacher ao lado de Felipe Massa na Ferrari.

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** SCE
- **Produtora:** SCE Studios Liverpool
- **Gênero:** Corrida
- **Jogadores:** 1 (11 online)
- **Plataforma:** PS3

NOTA: 8,0
Simulação perfeita e gráficos de cair o queixo. A Sony caprichou

>> Na chuva, você terá que mostrar todo seu talento no cockpit de um F1

>> Correr em Mônaco é passar perto do muro e quase beijá-lo

>> O gráfico impressiona nos treinos do final da tarde

>> O spray d'água é tão forte na chuva que fica difícil ver o carro da frente

ANTES DE COMEÇAR o review, devo confessar que não sou um grande conhecedor de Fórmula 1 ou tampouco admirador de simuladores de corrida. Então por que diabos logo eu escrevi esse review? A resposta é muito simples: *Formula One: Championship Edition* é simplesmente viciante e conseguiu definitivamente conquistar minha simpatia pelo esporte e também por simuladores.

UMA VERDADEIRA AULA

Como já mencionei, meu conhecimentos sobre Fórmula 1 se resumiam a saber que o vencedor é aquele que chega na frente; até aquele papo de bandeiras soa alienígena. Mesmo com tamanha ignorância, é possível encarar as pistas, graças a um sistema de apoio competente. Também, convenhamos: com assistente de freios e linhas que indicam o melhor traçado na pista, você pode acelerar sem responsabilidade.

Mas só isso não basta, pois restam os problemas das regras e macetes da corrida. Para resolver isso, basta acessar o modo mais completo e divertido, o carreira.

Nesta modalidade, você começa como um simples pretendente a uma vaga de piloto de testes de uma equipe pequena. Como você é um novato, o game se encarrega de ensinar todas as regras do torneio e técnicas de direção da melhor forma: na prática. Conforme seu conhecimento evolui, seu corredor também cresce e passa a disputar vaga nas equipes milionárias.

Na busca por fama e reconhecimento, seus objetivos variam entre finalizar corridas em determinadas colocações, ajudar o piloto principal da sua equipe a ganhar uma corrida ou a equipe a conquistar uma taça mundial de construtores (premiação para equipe que acumular mais pontos).

SHOW DE GRÁFICOS

Os efeitos visuais de *Fórmula One: Championship Edition* são impressionantes, principalmente no que se refere aos circuitos. Ao correr pelo autódromo de Interlagos, é possível ver até os prédios do Cingapura, vizinhos do circuito. Além do realismo na reprodução dos locais, os efeitos climáticos dão um espetáculo. O sol de final de tarde é belíssimo e criam sombras e reflexos que interagem com os veículos e cenário, além de dificultar sua direção com tamanha claridade. Correr na chuva é ainda melhor, com pingos escorrendo na sua tela e jatos de água arremessados por outros carros.

Apesar de ser um belo jogo e um ótimo trabalho da equipe dos Studios da Sony de Liverpool, alguns problemas demostram que o jogo foi acelerado para antecipar seu lançamento. O mais imperdoável é a ausência de um modo multiplayer local. Só é possível jogar contra um outro amigo pela LAN ou então via rede online. Outra derrapada, que, na verdade, foi a pior, é a ausência do recurso que possibilitaria usar a tela do PSP como retrovisor, função que foi demonstrada na E3 do ano passado. É claro que essa idéia abandonada salvou nossos PSPs, já que certamente isso aumentaria as chances de espatifá-los no chão, mas promessa é dívida.

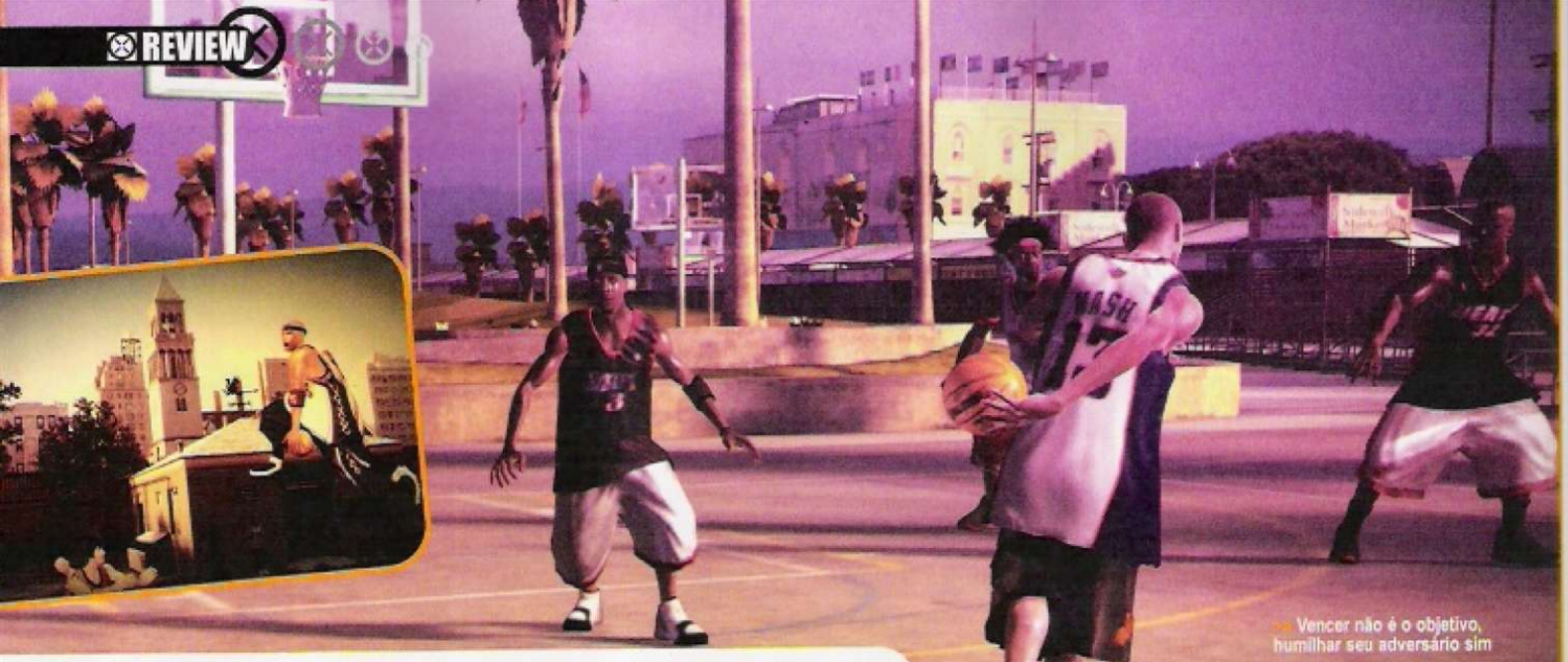
>> por Leandro Rodriguez

REPLAY

FOI IMPRESSIONANTE a sensação de desfrutar as belas curvas deste game no cokpit de uma Ferrari. Se pudesse comparar tal experiência, ela seria a imagem da mulher que possui as curvas mais desejadas do planeta: Angelina Jolie. Claro, comigo no comando. Calma que eu explico. O game, assim como essa gata, é a coisa mais linda que eu já vi na vida, algo com que sempre sonhei em brincar e, principalmente, testar. Mas para você tirar todo o proveito do jogo, é importante seguir alguns passos. A dirigibilidade é ótima, mas fica fácil demais se você colocar os auxílios de traçado e freio. Por isso, antes de iniciar uma corrida ou campeonato, tire essas opções. Em seguida, é só escolher a equipe, o piloto com quem você mais se identifica e pisar fundo em todos os circuitos do calendário 2006. Se escolher o Barrichello, sabe como é, ele não é muito famoso por entender de curvas... muito menos as da Angelina Jolie.

>> por Erick Melo **NOTA: 9,5**

>> É importante pegar o vácuo para ultrapassar no final da reta



>> Vencer não é o objetivo, humilhar seu adversário sim

NBA Street Homecourt

A malandragem do basquete de rua com gráficos e controle evoluídos

JOGOS DE ESPORTE são os mais difíceis de apresentar uma grande evolução de uma versão para a outra. Geralmente, limitam-se a melhorar modestamente o visual e refinar a jogabilidade. Não é o caso de *NBA Street Homecourt*, que marca a estréia do basquete de rua na nova geração com uma nova cara.

A grande mudança em relação às versões anteriores se deve ao novo sistema de movimentos batizado pela EA como "trick remixer". Esse novo sistema permite dribles contínuos sem as pequenas pausas que aconteciam entre um movimento e outro nas versões anteriores. Seqüências bem encaixadas são fluidas como uma dança e servem, principalmente, para humilhar os adversários. Este sim é o verdadeiro espírito do basquete de rua.

O Gamebreaker, movimento especial que pode ser ativado após acumular muitos pontos com dribles, também mudou. Nas antigas versões de *NBA Street*, era impossível impedir um Gamebreaker depois de ativado. No novo game, você pode dar um "toco" ou qualquer outro recurso para roubar a bola durante o especial adversário e ainda roubar o Gamebreaker para a sua equipe.

Além de servir para impedir os especiais apelões, as técnicas para roubar a bola estão mais eficientes para todas as situações. Isso deve-se em grande parte ao ícone que fica sobre a cabeça do jogador que está com a posse de bola. Quando ele fizer firula e enrolar muito tempo com a bola, o ícone muda para indicar que o folgado está mais vulnerável e você só precisa apertar o botão correto para roubá-la.

Apesar de contar com opções que tornam a disputa mais dinâmica e equilibrada, *NBA Street Homecourt* prova que a série ainda pode melhorar muito, pois ainda faltam comandos mais intuitivos para as jogadas mais avançadas, principalmente aquelas que exigem coordenação rápida entre a equipe. O modo multiplayer online também não está no ponto e só suporta duas pessoas. Porém, são problemas mínimos que não diminuem o brilho do melhor game do gênero.

>> por Leandro Rodrigues

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** Electronic Arts
- **Produtora:** EA Canada
- **Gênero:** Esporte
- **Jogadores:** 1 a 4 (2 online)
- **Plataforma:** PS3

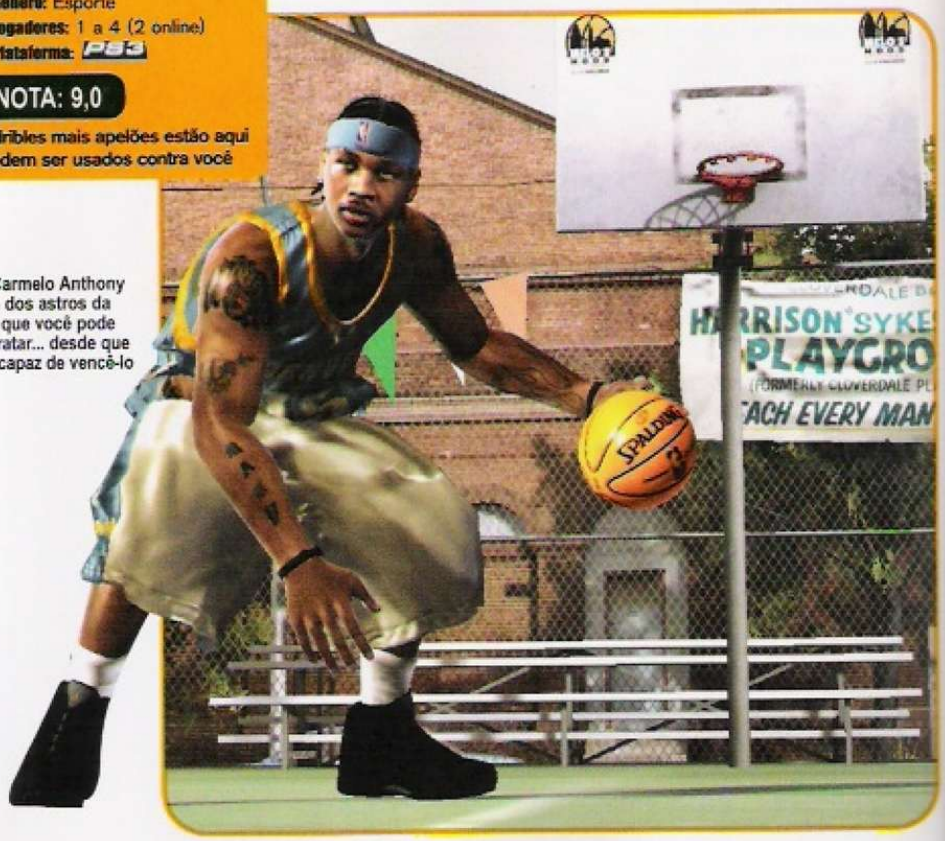
NOTA: 9,0

Os dribles mais apelões estão aqui e podem ser usados contra você

REPLAY

COM HOMECOURT a série *NBA Street* não só recebe uma melhoria considerável na jogabilidade. Desta vez, os dribles não são apenas firulas, eles realmente servem para tirar os oponentes da jogada e também absorvem um pouco do surrealismo do clássico *NBA Jam*, permitindo a realização de enterradas humanamente impossíveis. Além disso, a possibilidade de roubar a bola da equipe adversária mesmo depois que o Gamebreaker está ativado e usá-lo a seu favor torna as partidas mais equilibradas. Uma pena o jogo só ter saído para o PS3, pois faria um sucesso tremendo no PS2, mesmo com uma qualidade gráfica não tão absurda quanto a que se vê na nova geração.

>> por Felipe Azevedo **NOTA: 8,5**



>> Carmelo Anthony é um dos astros da NBA que você pode contratar... desde que seja capaz de vencê-lo

Virtua Tennis 3

Todo o circuito mundial de tênis dentro do seu bolso

>> Roger Federer, o nº 1 do mundo e ícone do game

VIRTUA TENNIS é referência em jogos de tênis desde a época do saudoso Dreamcast. Desde então, a franquia passou por muitos consoles, sempre repetindo o sucesso. *Virtua Tennis 3* é a segunda versão da série para PSP portátil da Sony, desta vez simultaneamente aos consoles de mesa da nova geração.

Com controles simples e uma controle no melhor estilo arcade, o game oferece diversão qualquer jogador que tenha uma mínima noção do esporte. Jogadores mais experientes também podem esperar por uma dose de desafio caprichada.

A principal modalidade é o modo World Tour, que simula campeonatos e coloca o jogador em um sistema de ranking mundial como o adotado no mundo real. É obrigatório evoluir na classificação para enfrentar os feras do esporte, como Roger Federer, número 1 do mundo há mais de 167 semanas.

Nessa modalidade, você cria seu jogador do zero e deve participar de campeonatos. Para conquistar seu objetivo, não basta entrar em todas disputas, há que treinar muito e isso é o mais divertido. São dez minigames nada convencionais, como jogar bolas contra painéis com números em uma espécie de bingo e coletar frutas na quadra enquanto tenta escapar de uma bola gigante.

O gráfico também agrada com quadras detalhadas, mas o visual dos jogadores não tem a mesma qualidade.

Virtua Tennis 3 é uma boa pedida, seja para jogar sozinho ou em partidas via rede sem fio com até quatro participantes.

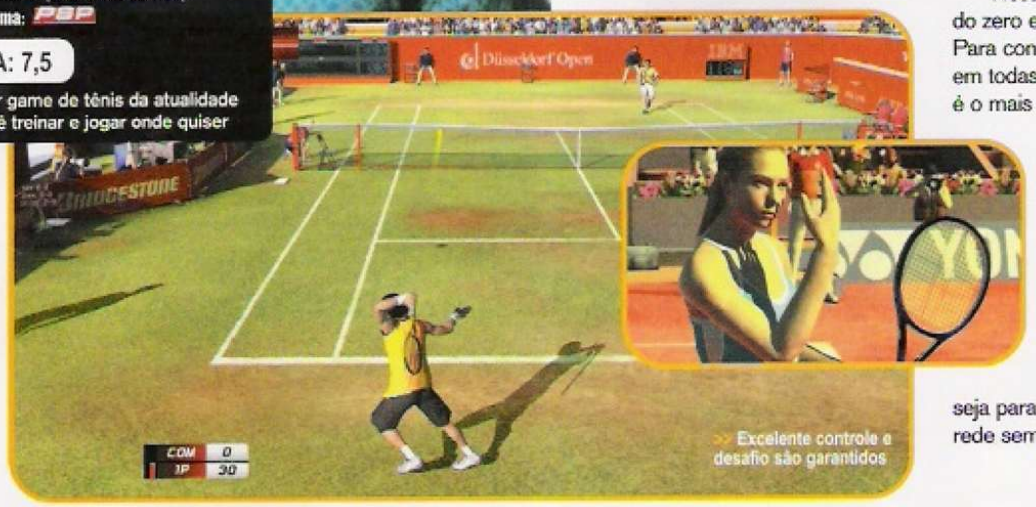
>> por Leandro Rodrigues

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** SEGA
- **Produtora:** Sumo Digital / SEGA
- **Gênero:** Esporte
- **Jogadores:** 1 (2 a 4 via ad hoc)
- **Plataforma:** PSP

NOTA: 7,5

O melhor game de tênis da atualidade para você treinar e jogar onde quiser



>> Excelente controle e desafio são garantidos

A promoção continua!!!
Detonamos o Slim
COMBO I - Aparelho + 2 controles
+ 1 memory card + 1 porta jogos
+ 1 camiseta exclusiva por apenas:
R$ 649,00
pagamento à vista
ou 3X no cartão sem juros

Eu quero meu Play!!!

- Aceitamos cartões
- Produtos originais
- Garantia extendida
- Aprovação por telefone
- Sedex para todo Brasil
- Assistência técnica
- Especializada em games
- Aceitamos seu usado como parte de pagamento
- COMPRE EM ATÉ 24 VEZES no carnê ou cheque

EM MAIO na compra do aparelho GANHE SUPER MOCHILÃO*

RICKY Games

* Promoção válida até final do estoque * Sujeito a disponibilidade e aprovação de crédito

SHOPPING Fiesta • Av. Guarapiranga, 752 – Loja 65 – Sto. Amaro • Tel.: (11) 5687-4471 • www.rickygames.com.br

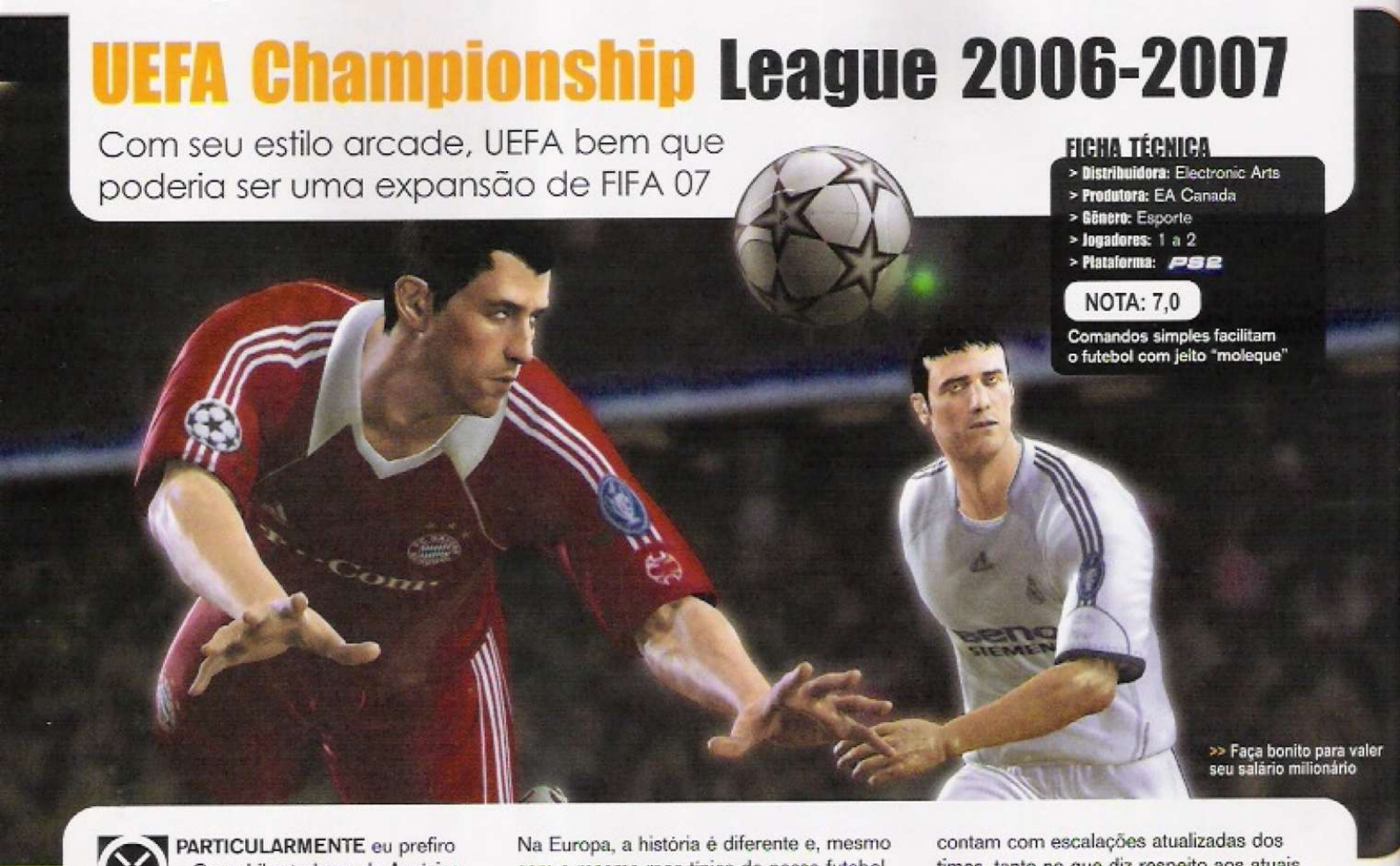
UEFA Championship League 2006-2007

Com seu estilo arcade, UEFA bem que poderia ser uma expansão de FIFA 07

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Electronic Arts
- **Produtora:** EA Canada
- **Gênero:** Esporte
- **Jogadores:** 1 a 2
- **Plataforma:** PS2

NOTA: 7,0

Comandos simples facilitam o futebol com jeito "moleque"



>> Faça bonito para valer seu salário milionário

PARTICULARMENTE eu prefiro a Copa Libertadores da América do que a Liga dos Campeões. A competição sul-americana conta com times brasileiros como o meu Grêmio e oferece muito mais raça em partidas emocionantes, porém em gramados ruins.

Na Europa, a história é diferente e, mesmo sem a mesma raça típica do nosso futebol, lá é que acontecem os grandes espetáculos com os melhores jogadores do mundo todo. É esse clima de show de bola, literalmente, que você encontra em *UEFA Champions League 2006-2007*, futebol virtual que usa e abusa da licença exclusiva da FIFA adquirida pela EA.

Detalhes realistas como a abertura das transmissões de TV, a entrada dos jogadores em campo e a música do evento garantem o sentimento de inserção total do jogador dentro da competição. Até o placar, as informações dos jogadores em tempo real e as placas de publicidade são as mesmas vistas nas partidas reais européias.

O verdadeiro uso inteligente da licença oficial está nos dados dos jogadores, que contam com escalações atualizadas dos times, tanto no que diz respeito aos atuais atributos dos jogadores quanto aos seus uniformes. O "Ronaldudho", por exemplo, perdeu pontos de velocidade devido ao excesso de banha. Nada mais justo.

>> A beleza do drible aumenta proporcionalmente a dor da pancada

MAIS DIVERSÃO, MENOS SIMULAÇÃO

Infelizmente, a presença dos grandes craques da bola é ofuscada pela jogabilidade. A engine do game, tirando alguns detalhes, é a mesma de *FIFA 07* e, depois de quase um ano, já está defasada. Quem está acostumado com a boa física de *Winning Eleven* verá que as partidas de *UEFA* parecem acontecer na lua, com chutões exagerados que ignoram a gravidade e jogadores que parecem preferir patinar em campo do que correr.

No entanto, a diferença de *UEFA* para *Winning Eleven* está justamente na diversão descompromissada, o bom e velho estilo arcade de ser. Nesse campo, o game cumpre bem o seu papel. Mesmo que você nunca tenha jogado nenhum título da série, poderá se sair bem nas primeiras partidas graças aos comandos que respondem com precisão.

Além do modo principal que traz todos os detalhes da competição, há o Treble, que o coloca na pele de um cartola com obrigações administrativas, como contratações e contabilidade do saldo bancário. Além de desafiante, este modo dá mais longevidade ao game.

>> *por Gustavo Petró*

Test Drive Unlimited

Encare competidores do mundo todo na cidade virtual da adrenalina

>> A vida real está difícil, mas em Test Drive dá para comprar carrões em baciada

COM QUASE 20 ANOS, a série Test Drive pode ser considerada a "vovó" dos jogos de corrida. Por isso mesmo, a Melbourne House se viu obrigada a inovar e conseguiu, graças a sua idéia de criar um modo multiplayer online sem limite de jogadores.

Após desembarcar no aeroporto inicial do game, sua meta é alugar um carro para ir até uma concessionária para comprar sua primeira caranga. A vida virtual é generosa e o próximo passo é comprar uma casa, de preferência uma com garagem bem grande para guardar suas futuras aquisições.

O visual do jogo não é excepcional, mas agrada, principalmente se levarmos em consideração as grandes dimensões do ambiente. Os cenários são repletos de detalhes, mas se você tentar ver bem de perto, descobrirá que as texturas não são lá muito bem definidas.

As corridas podem ser baseadas em regras simples – nas quais quem chegar primeiro ganha e pronto – ou podem ser disputas contra o tempo ou campeonatos. O ideal é não perder tempo com o manjado modo offline e investir todas suas forças na integração com o sistema online, no qual você pode rodar em uma cidade repleta de jogadores de todo mundo e desafiá-los a qualquer momento para corridas em circuitos preestabelecidos. É diversão garantida, mas a competição é acirrada.

>> por Leandro Rodrigues

>> Peças custam caro, mas amassam bem fácil

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** Atari
- **Produtora:** Melbourne House
- **Gênero:** Corrida
- **Jogadores:** Ilimitado (8 por corrida)
- **Plataforma:** PS2

NOTA: 7,5

Uma ilha de 1.545,34 km² para você percorrer. É asfalto que não acaba mais

INFINITY MULTIMÍDIA

GAMES

Aqui Sua Diversão é Infinita !!!

SEDEX

Para Todo Brasil com Qualidade, Eficiência e Segurança!

Tudo em Vídeo Game com preços imperdíveis. Confira !!!

Memory Card Preço Imbatível !!

ATENÇÃO!!! COMPRAMOS, TROCAMOS E VENDEMOS QUALQUER VÍDEO GAME USADO !!!

Os Melhores Preços de Mídias em geral do Mercado !!!

SONY PHILIPS maxell LG SAMSUNG

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVA

Tel. 11 3337.7556

R. Santa Ifigênia, 211 - Lj. 22 - Térreo - Centro - São Paulo - SP - CEP: 01207-001

TNMT: Teenage Mutant Ninja Turtles

Mais um game falido, chuta que é macumba

ESTÁ CERTO QUE *Tartarugas Ninjas* fizeram sucesso nos anos 90, mas depois de jogar quatro games horríveis dos comedores de pizza só nesta geração, cheguei à conclusão de que certos clássicos deveriam ficar só em nossas lembranças.

Assim como os seus três antecessores, este game não tem nada que preste. A idéia era recriar o longa-metragem que chegou recentemente aos cinemas, mas não é o que acontece. Existem histórias diferentes contadas em forma de flashback para cada um dos ninjas.

A produção do jogo passou da Konami japonesa para a francesa Ubisoft, mudança que ficou bem clara com os elementos de *Prince of Persia*, sucesso desta produtora, acrescentados ao universo das tartarugas. Os heróis escalam o cenário, correm pelas paredes e até usam combos parecidos com os do príncipe persa, mas sem chegar aos pés do charme e da qualidade de *PoP*.

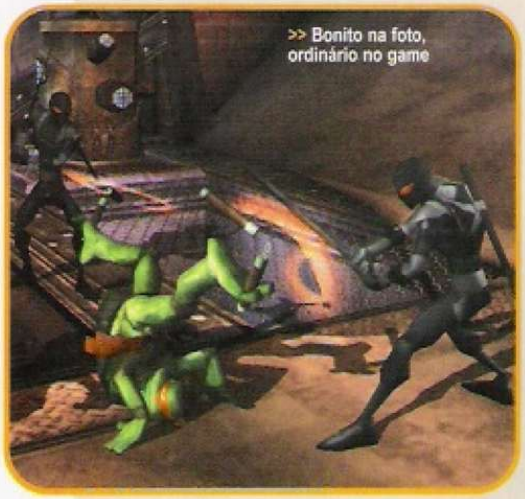
Junte a todos os problemas a ausência de um modo multiplayer, a falta de extras e um baixo nível de dificuldade que insulta a capacidade do jogador e você tem mais uma tentativa ineficaz de reviver a glória da série. Quem sabe na próxima.

>> por Leandro Rodrigues

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Ubisoft
> **Produtora:** Ubisoft Montreal
> **Gênero:** Ação
> **Jogadores:** 1 (2 a 4 online)
> **Plataforma:** PS2 PSP

NOTA: 5,0

É melhor guardar a sua grana para comprar uma pizza



>> Bonito na foto, ordinário no game

Chili Con Carnage

...e já vem com pimenta malagueta

BIEN-VENIDO a Tihuana, México, terra da tequila, burritos e também de *Chili Con Carnage*. Picante e explosiva, essa mistura é que faz a continuação de *Total Overdose* elevar nossos níveis de adrenalina ao extremo.

O título da Eidos consegue satisfazer pelo simples propósito de atirar enlouquecidamente ao mesmo tempo em que se realiza pulos e acrobacias radicais, recurso que não é só confete para irritar os inimigos, mas um meio para criar combos e aumentar a pontuação. Para conseguir fazer tudo isso, pode-se diminuir a velocidade da ação no melhor estilo Bullet-Time de *Matrix*.

>> Chili com Carnage e uma dose extra de ferro

A loucura fica melhor ainda graças à trilha sonora, que conta com músicas latinas que grudam como chiclete na sua memória e dão um tom cômico ao game. O visual está no mesmo nível dos melhores games de PSP e apresenta diversos elementos simultâneos e muitos efeitos de luz nas explosões.

Chili certamente seria melhor se fosse possível arrancar a alavanca analógica do portátil, que prejudica a jogabilidade e a mira. Isso atrapalha ainda mais para jogar os minigames multiplayer contra seus amigos.

>> por Gustavo Petró

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Eidos
> **Produtora:** Deadline Games
> **Gênero:** Ação
> **Jogadores:** 1 (até 4 em rede loc
> **Plataforma:** PSP

NOTA: 7,5

É um bom jogo, mas o analógic do PSP compromete sua divers

After Burner: Black Falcon

>> Abuse das metralhadoras e economize os mísseis

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** SEGA
> **Produtora:** Planet Moon Studios
> **Gênero:** Ação
> **Jogadores:** 1 a 4 jogadores
> **Plataforma:** PSP

NOTA: 8,0

Não é uma obra-prima, mas vale pela diversão e desafio casuais

Combate de aviões para matar o tempo

SALVO RARAS EXCEÇÕES, jogos para portáteis devem oferecer diversão rápida e permitir ao jogador retomar a partida a qualquer momento. Afinal, se é um videogame de bolso, supõe-se que a pessoa pode querer usá-lo nos momentos mais inusitados, como em uma fila de banco. *After Burner* tem todas essas características, o que já garante ao título um voto de confiança. Não há firulas que atravancam a ação. No máximo, uma animação curta no início do jogo e pronto. O resto é batalha atrás de batalha, com controles que exigem o mínimo possível de aprendizado. Controla-se um dos 19 aviões reais com o analógico. A metralhadora tem munição infinita, então você não tira o dedo do ✖ nunca. Os mísseis são contados, mas podem ser recarregados no decorrer das fases.

A movimentação é limitada, o que também ajuda a manter a ação ininterrupta. Você move a aeronave para cima e para baixo, para as laterais e executa parafusos para escapar de ataques. O restante se resume a acertar tudo que surge na tela e manter-se inteiro até o confronto com o chefe no final do estágio.

>> por Nelson Alves Jr.

Disneys Meet the Robinsons

Praticamente um "De Volta para o Futuro" com jeito Disney de ser

A VELHA MALDIÇÃO dos jogos baseados em filmes faz mais uma vítima: *Meet the Robinsons*, que, no Brasil, chama-se *A Família do Futuro*. O título consegue mostrar qualidade no acabamento visual, mas peca em não oferecer desafio aos jogadores mais experientes. Controlar Wilbur Robinson, o personagem principal do game (e do filme) é tão simples que você não terá trabalho para pular obstáculos: basta manter o direcional pressionado para a frente. Os botões de ação ficam responsáveis pela utilização das bugigangas do menino, que sofrem para funcionar por conta do péssimo sistema de mira. Ao menos as missões são boas e complementam os acontecimentos do longa-metragem com situações muito engraçadas.

>> por Gustavo Petró

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Disney Interactive
- **Produtora:** Avalanche Software
- **Gênero:** Ação
- **Jogadores:** 1
- **Plataforma:** PSP PS2

NOTA: 9,0

Pelo menos serve como expansão da boa história do longa-metragem

>> O visual é bacana e quase engana. Quase

Mademan: Confessions of the Family Blood

A máfia sem charme e nenhuma pontaria

FINAL DE GERAÇÃO é o momento em que todas as produtoras já deveriam ter aprendido como explorar todo o potencial do PS2. Infelizmente, a Aspyr não fez sua lição de casa e *Mademan* entra para a lista dos piores jogos já lançados para o console.

Mademan foi produzido pela finada Acclaim e ressuscitado pela Aspyr, que tentou dar um acabamento no jogo e tudo que se vê na tela é um festival de equívocos. O visual lembra jogos de PSone e o controle é ineficaz. É fácil mirar e acertar tudo, menos os inimigos. Por sorte, a inteligência artificial é ruim e não falta oportunidade para matá-los. Mesmo a um palmo dos seus inimigos, muitas vezes eles não conseguem achar você.

Não dá para entender como um jogo assim consegue chegar ao consumidor final.

>> por Leandro Rodrigues

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Aspyr
- **Produtora:** SilverBack Studios
- **Gênero:** Ação
- **Jogadores:** 1
- **Plataforma:** PS2

NOTA: 2,0

Se quiser irritar um mafioso, chame-o de capanga de Mademan

>> Aposto que ele tentou acertar o sujeito à direita

Dragon Ball Z: Shin Budokai Another Road

Os mesmos poderes e a história de sempre

>> Goku se prepara para arrebentar a fuça de Vejita

ATUALMENTE a molecada gosta de *Naruto*. Ontem, a pivetada idolatrava *Dragon Ball*. A turma de Goku já não tem o mesmo apelo e, por isso, a Atari está usando tudo o que pode das histórias manjadas dos sayajins antes que ninguém mais queira saber deles.

Lançado um ano depois de *Shin Budokai, Another Road* está mais para uma expansão do game original do que um novo jogo. Os modos de jogo e os personagens são os mesmos. O diferencial fica por conta do modo que dá nome ao game, que mostra Trunks em sua viagem pelo tempo para alterar o destino de seus amigos. Misturando luta com RPG, o modo permite evoluir os heróis por meio de um sistema de cartas que permite aumentar os poderes e golpes dos heróis. Comparando com o jogo anterior, está mais fácil evoluir os lutadores.

Outro destaque é o Z-Trial, modo para testar sua habilidade com certos desafios, como sobreviver a uma penosa série de batalhas dentro de um determinado tempo ou vencer lutas sem usar golpes especiais. As condições são diversas. Felizmente, as brigas estão mais emocionantes por conta de leves ajustes no controle e na câmera. Indicado para fãs e afins.

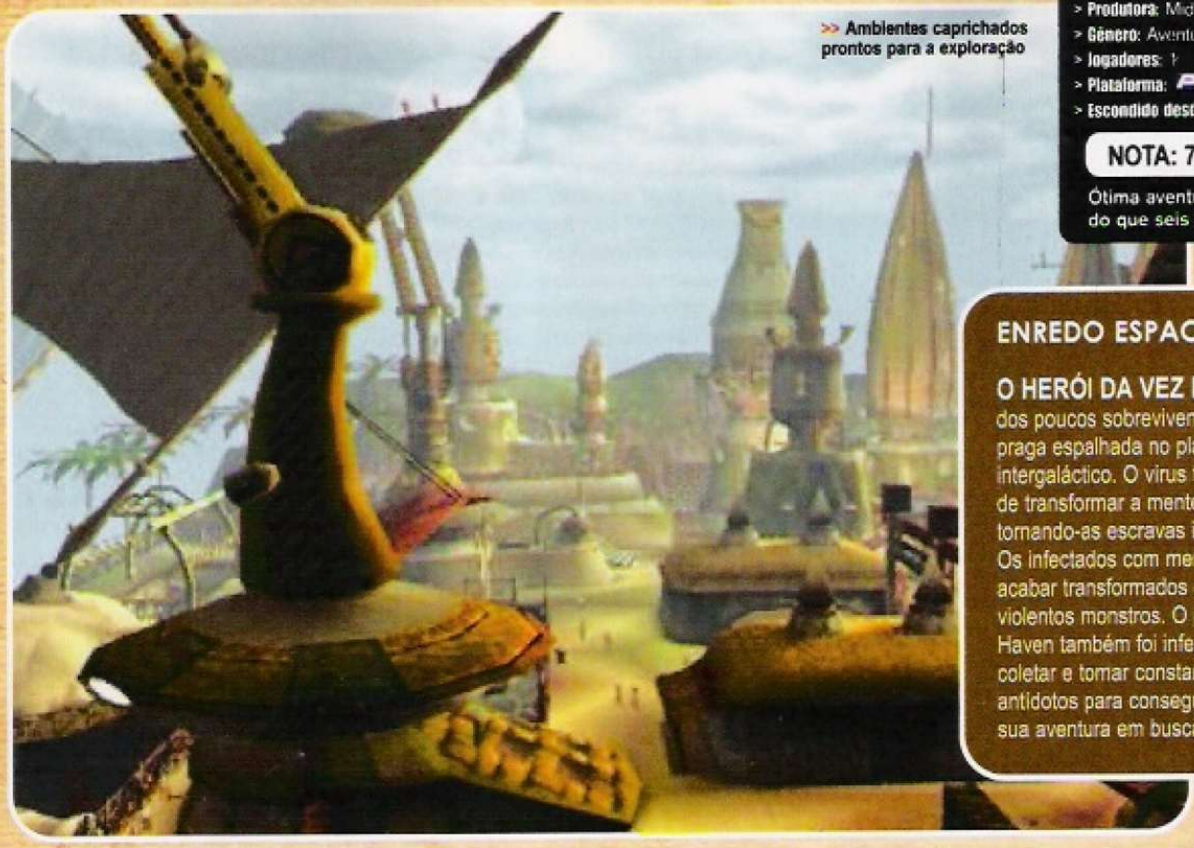
>> por Gustavo Petró

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Atari
- **Produtora:** Dimps
- **Gênero:** Ação/Luta
- **Jogadores:** 1 (2 via rede local)
- **Plataforma:** PSP

NOTA: 7,0

Um repeteco do game anterior com Trunks no papel central

Haven: Call of the King


>> Ambientes caprichados prontos para a exploração

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Traveller's Tales
- **Produtora:** Midway Games
- **Gênero:** Aventura / Ação
- **Jogadores:** 1
- **Plataforma:** PS2
- **Escondido desde:** Novembro de 2002

NOTA: 7,5

Ótima aventura com nada menos do que seis mil itens para coletar

ENREDO ESPACIAL

O HERÓI DA VEZ É HAVEN, um dos poucos sobreviventes de uma terrível praga espalhada no planeta por um vilão intergaláctico. O vírus tem o poder de transformar a mente das vítimas, tornando-as escravas irracionais. Os infectados com menos sorte podem acabar transformados em grandes e violentos monstros. O problema é que Haven também foi infectado e precisa coletar e tomar constantemente os antídotos para conseguir continuar sua aventura em busca da salvação global.

Cenários gigantes, dezenas de desafios e muita diversão são algumas das características de um game que poucos felizardos prestaram atenção

JOGOS DE AVENTURA 3D não param de se amontoar nas prateleiras e cada vez mais o estilo tem ficado saturado. A estratégia escolhida pela Traveller's Tales, a mesma produtora da série *Lego Star Wars*, para se destacar com *Haven* foi combinar aventura a diversos outros estilos. Ao que parece, a aposta da produtora gerou uma crise de identidade no game e o público não entendeu muito bem o que *Haven: Call of the King* tinha para oferecer. O resultado foi uma passagem quase invisível pelo PS2.

NESTA SEÇÃO, todo mês mostraremos um jogo que poucas pessoas conhecem, indicando que o universo de jogos do PlayStation 2 ainda tem muito a ser explorado. Se você tem alguma sugestão, mande um e-mail para playstation@europanet.com.br

DESAFIO NA MEDIDA EXATA

Além da receita básica de um game de aventura, Haven possui elementos de games de corrida, espacial, puzzle, ação, tiro, enfim, uma verdadeira salada. Todos os gêneros inseridos possuem uma excelente jogabilidade, com controles precisos que não deixam o jogador na mão em nenhum momento. O problema é que, ao mesmo tempo em que isso pode ser um triunfo, também é um grande problema, já que nem todos os jogadores gostam dos demais estilos que foram combinados.

Para ajudar a esquecer este problema, o game oferece um sistema inteligente de nivelação de desafio. Nas áreas em que o jogador tem mais dificuldades, ou seja, quando surgem desafios que envolvem os estilos com os quais o jogador tem menos afinidade, o game automaticamente ajusta o desafio para facilitá-lo.

AS RUGAS DO TEMPO

É sempre bom deixar claro que *Haven* é um game com mais de quatro anos de estrada e que isso, no mundo dos games, representa muito tempo. Por essa razão, vale lembrar que os gráficos do game são bons, mas já estão ultrapassados.

Mesmo defasado graficamente, ainda assim os cenários são atraentes por suas enormes dimensões, quantidade grande de objetivos oferecidos e, acreditem, por esconder seis mil itens coletáveis.

>> por Leandro Rodrigues

>> Aventure-se à vontade, mas não se esqueça dos antídotos

>> Combata a pirataria espacial nas horas vagas

>> O visual lembra games como Jak e Ratchet & Clank

Inputbox
games

JOGOS • ACESSÓRIOS • VÍDEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Preços especiais para logistas
Enviamos via **SEDEX**

Tudo em até **24X**

Losango MasterCard VISA

Tel.: (11) 3998-9640 ou (11) 3976-6699

Av. Itaberaba, 1986 Loja 13 - Freguesia do Ó - São Paulo - SP

>> por Ivan Bastos

Plasm

Entenda melhor as vantagens de cada gênero e escolha a melhor alternativa para explorar a potência do seu PS3

ELAS SÃO GRANDES esteticamente idênticas, impressionam pela qualidade de imagem e são a única opção para quem pretende aproveitar todos os recursos visuais que o PS3 pode oferecer. Entretanto, por trás da semelhança que existe entre os televisores de plasma e LCD, a tecnologia presente em cada um é muito diferente. Por isso, analisar alguns fatores como recursos e aplicação que será dada ao aparelho é extremamente importante para definir qual tecnologia é mais indicada para cada caso.

Para ajudar você nesta difícil (e cara) escolha, testamos dez modelos de televisores: seis de LCD e quatro de plasma. Depois de eleger o melhor aparelho em cada tecnologia, ligamos os dois finalistas lado a lado para tentar descobrir qual é o modelo mais recomendado para games. E realmente descobrimos.

A seguir, você confere as principais características presentes nos televisores que devem ser analisadas para uma boa compra e também para ficar por dentro das vantagens e desvantagens de cada tecnologia.

RESOLUÇÃO

É o principal fator que deve ser analisado nos televisores, principalmente nos de plasma. Isso porque os aparelhos mais em conta oferecem resolução standard de apenas 852 x 480 linhas. Como o PlayStation 3 é capaz de reproduzir imagens com resolução de 1280 x 768 linhas (720p) e 1920 x 1080 linhas (1080p), a imagem será redimensionada para a resolução nativa do televisor e não reproduzida em alta definição.

Atualmente, todos os televisores de LCD acima de 37" já contam com resolução nativa de alta definição (1280 x 768 pixels ou 720p). Já os televisores de plasma podem ser encontrados com resolução de 852 x 480 linhas (480p) e 1024 x 768 linhas (720p). Antes de adquirir o seu aparelho, certifique-se de que a resolução nativa dele é de alta definição.

HDTV READY

Não se engane com este selo nos televisores de plasma. Ele apenas indica que o televisor está pronto para

>> Exageros à parte, exibir o poder gráfico do PS3 em uma TV inadequada é como equipar um motor de Fusca em uma Ferrari

a X LCD

exibir imagens que estejam em alta definição, mas não quer dizer que o aparelho traz resolução de alta definição.

Para se ter uma idéia, até mesmo televisores com 480 linhas são capazes de exibir videos com resolução maior (720 linhas), mas para isso o video é redimensionado. Por essa razão, se você quiser realmente "enxergar" a definição dos games do Playstation 3, opte por um aparelho com resolução de, no minimo, 720 linhas.

CONEXÕES

A conexão mais importante nos televisores de plasma e LCD é a HDMI. Por meio dela, você poderá desfrutar de belas imagens com o seu PlayStation 3. Apesar de a maioria dos televisores vir com esta entrada, antes de adquirir o seu aparelho certifique-se de que ele realmente está equipado com a entrada HDMI, pois o preço de aparelhos com ou sem HDMI é praticamente o mesmo.

TEMPO DE RESPOSTA

Esta especificação, presente apenas nos televisores de LCD, indica a velocidade que cada pixel da tela demora para mudar do preto para o branco e, em seguida, retornar para o preto. Um aparelho com tempo de resposta de 25 milissegundos, por exemplo, leva 0,025 segundos para completar este ciclo. Se o televisor tiver um tempo de resposta lento, será possivel ver rastros na tela, pois ao exibir um objeto em movimento, o pixel do quadro anterior ainda permanecerá por alguns milésimos na tela. Para que você tenha uma referência, hoje em dia, já existem modelos à venda que apresentam 4 milissegundos de tempo de resposta.

EFEITO BURN-IN

Também conhecido com "efeito queima-tela", este é um problema encontrado apenas nos televisores de plasma. Ele aparece quando você exibe imagens estáticas por um tempo prolongado, o que pode queimar os pixels da tela e prejudicar o televisor. Apesar de existirem recursos para evitá-lo, não é possivel eliminá-lo.

TAXA DE CONTRASTE

Esta característica indica a capacidade do televisor em exibir graduações de cores em cada pixel. Um aparelho com taxa de contraste de 5.000:1, por exemplo, consegue gerar 5 mil tons de cinza entre o branco e o preto. Quanto maior for a taxa de contraste de um televisor, melhor será a entonação das imagens exibidas pelo aparelho.

No caso do plasma, esse valor é medido apenas em ambientes escuros. Já nos televisores de LCD, o valor indicado vale tanto para ambientes claros quanto escuros. Além disso, a medição de brilho dos painéis de LCD é feita com um filtro de proteção EMI (Interferência Eletromagnética), que reveste a tela da TV, diferentemente do plasma, em que a medição é feita sem este filtro. Por este motivo, não é possível comparar os níveis de contraste destes aparelhos. Para se ter uma idéia, um televisor de plasma chega a ter uma taxa de contraste de 10.000:1; já os televisores de LCD têm taxas que variam de 800:1 a 5000:1.

BRILHO

O brilho dos televisores de plasma e LCD são especificados em candelas por metro quadrado (cd/m²). Quanto maior o número de candelas (unidade de medida de luz para TVs e projetores), mais brilho terão as imagens geradas pelo aparelho.

Hoje em dia, já existem modelos de televisores de plasma com brilho de 1.500 cd/m² e LCDs com brilho em torno de 500 cd/m². Assim como a taxa de contraste, não é

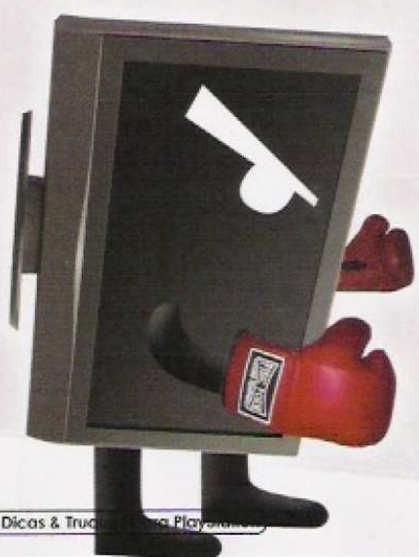
>> Para ter imagem em alta definição é vital que o televisor tenha conexão HDMI, que é melhor do que video componente

>> A imagem do plasma é linda, mas elementos fixos na tela podem causar manchas

possível comparar diretamente os valores de brilho entre em televisor de LCD e de plasma, já que o método de medição também é diferente.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Todos os modelos testados apresentam resolução de alta definição (veja no quadro "Televisores Testados" os modelos de cada empresa). Depois de ligados, os aparelhos foram ajustados igualmente com auxílio de um DVD de calibração e submetidos a testes de exibição de diversos filmes em DVD, vídeos em alta definição e jogos de PlayStation 3, também em alta definição. Para finalizar, os eleitos com a melhor qualidade de imagem em cada tecnologia foram posicionados lado a lado e colocados à prova.



OS VENCEDORES

Foi uma análise difícil que durou mais de sete dias. Para escolher a melhor tela de cada tecnologia entre tantos modelos, foi preciso calibrar bem os olhos para que nem mesmo o menor detalhe deixasse de ser analisado. Exaustivos ajustes em cada aparelho e repetições dos vídeos e jogos exibidos até tirar o melhor de cada modelo foram alguns dos desafios.

Na tecnologia LCD, o televisor escolhido foi o **Bravia KLV-40S200A**, da Sony. Já o televisor representante do plasma foi o **LG 42PB2RR**.

É evidente que isso não significa que os demais aparelhos devem ser descartados. No caso do LCD, por exemplo, escolher entre a Sony e a Samsung foi uma tarefa dolorosa, já que ambas são parceiras na produção de painéis de LCD e estão equipadas com a mesma tela.

O escolhidofoi o televisor da Sony graças à quantidade de opções de ajustesdo aparelho, que permitem regularos mínimos detalhes. Apesar disso,o aparelho que oferece a melhor relação de custo-benefício foi o da LG, que reproduziu imagens próximas aos modelos vencedores e ainda trazia duas entradas HDMI e um HD interno para gravação de até 33 horas de vídeo.

Já no plasma, a tarefa foi mais difícil. Enquanto um apresentava

TELEVISORES TESTADOS

PLASMA
- Gradiente PLT-4270
- **LG 42PB2RR**
- Philips 42PF7321
- Samsung PL-42P7H

LCD
- Toshiba 37HL86
- Gradiente 3730
- LG 42LC2RR
- **Sony Bravia KLV-40S200A**
- Samsung LN40R71B
- Philips 42PFL7312

melhores imagens com videos em alta definição, outro era melhor com reprodução de DVD. O escolhido foi o modelo que apresentou melhores imagens, no caso a TV da LG. Este modelo, assim como o de LCD, também é o que oferece o melhor custo-benefício devido à quantidade de recursos.

Definidos os representantes de cada tecnologia, ambos foram colocados lado a lado e usados para reprodução de videos em alta definição com 720p e 1080i e reprodução de filmes em DVD e jogos de PlayStation 3.

VÍDEOS EM ALTA DEFINIÇÃO

Se existia alguma dúvida em relação ao desenvolvimento dos painéis LCD, que até pouco tempo não chegavam à qualidade do plasma, agora não existe mais. Depois de minuciosos ajustes e reprodução de diversos vídeos, é praticamente impossível dizer qual foi o melhor.

Em ambos os aparelhos, a definição, assim como a coloração das imagens foram idênticas. Em uma sala escura, o destaque do televisor de LCD vai para o brilho e, conseqüentemente, para os tons de branco, muito mais claros em relação ao plasma. Em contrapartida, quando o assunto é os tons de preto, a vantagem é toda do plasma, capaz de exibir um tom de preto muito mais forte.

Quando o ambiente está com as luzes acesas, a história muda um pouco: o branco do LCD continuou se sobressaindo, mas o preto do plasma foi prejudicado. Além disso, dependendo da posição do televisor de plasma em relação às lâmpadas e janelas, é possível ver um pouco de reflexo na tela. Se por um lado isso é um problema, quando olhamos na diagonal (aproximadamente a 45°), a qualidade da imagem do plasma não é prejudicada, diferentemente do LCD, que perde um pouco das cores.

VIDEOGAME

Testamos os dois aparelhos com jogos de PS3 em resoluções de 720p e 1080i. Ambos os televisores exibiram excelentes imagens, com poucas diferenças entre o preto e branco, citados nos itens anteriores.

Entretanto, quando o assunto são os games, o LCD leva total vantagem, mostrando que está mais preparado

>> LCD costuma ser mais caro do que as TVs de plasma, mas oferece vantagens para os videogames

do que o plasma. Dois dos principais problemas que existiam nos painéis LCD foram resolvidos: o ângulo de visão e o tempo de resposta, responsáveis por exibir rastros e os famosos fantasmas em cenas mais rápidas. Estes problemas definitivamente não existem mais e foram superados pela tecnologia LCD.

Já no televisor de plasma, um terrível e já conhecido vilão existe e ataca para valer. É o chamado efeito burn-in, que acontece em jogos de videogame que exibem menus, velocimetros ou alguma imagem estática. Um dos jogos testados, por exemplo, exibia um placar fixo com a pontuação do jogador; depois de jogar por pouco mais de uma hora, o placar ficou marcado na tela do televisor.

Evidentemente, as empresas possuem algumas prevenções quanto a isso e, depois de exibir videos por alguns minutos, a mancha desapareceu. O problema é não saber até quando essas manchas vão desaparecer.

Além disso, se você está comprando um televisor pensando no PS3, optar por um plasma é, certamente, estar ciente de que você ficará limitado a jogar só por algumas horas. Se em poucos minutos é possível ver manchas na tela, imagine estes poucos minutos diários somados em um ano. Provavelmente, essas manchas ficarão nele definitivamente e a única solução para isso é trocar o painel de plasma do televisor, que custa cerca de 70% do valor total do produto. Certamente esta não é uma boa opção e, se isso acontecer, você irá se arrepender profundamente por ter economizado alguns reais e não ter escolhido uma TV de LCD, a nossa grande vencedora.

MD G

MD GAMES

AQUI O CAMPEÃO DO MUNDO É VOCÊ !!!

Souza
Jogador do
São Paulo F.C.

3361-8844
3361-4957
3338-1801

TELEVENDAS: 3331-7286

ENTREGAMOS GRATUITAMENTE EM TODA A GRANDE SÃO PAULO

FALE COM NOSSOS ATENDENTES

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOGISTA CONFIRA

AMES

(SUPER LANÇAMENTO)

X-BOX 360 C/ 3 JOGOS
R$ 1.899,00

CONFIRA AGORA
10 MOTIVOS PARA VOCÊ COMPRAR SEU PS2!!!

1º APARELHO NOVO
2º RODA TUDO DIRETO!!!
3º GARANTIA DE 1 ANO TOTAL DO APARELHO
4º CONTROLE ORIGINAL
5º + I CONTROLE ORIGIANAL
6º MEMORY CARD ORIGINAL
7º BASE VERTICAL
8º MOCHILA
9º CONTROLE DVD ORIGINAL
10º OS 10 MELHORESJOGOS PARA O SEU PS2

PROMOÇÃO ESPECIAL

Memory card
R$ 39,90
CONFIRA!!!

SEU PLAY SLIM
A APARTIR DE
R$ 520,00
CONFIRA!!!

X-BOX C/ 3 JOGOS
R$ 879,00

SEU PS2 COM HD
R$ 339,00

HD DE 40 GB
R$ 179,00

HD DE 80 GB
R$ 209,00

(INSTALAÇÃO GRATIS)

PSP + DOWNGRADE
R$ 849,00

MEMORY STICK
PSP 1 GB
R$199,00

Produzido por OPUS Fotografia f: (11)5506-9979

>> por Leandro Rodrigues

God of War

Aumente seu poder e vença os desafios absurdos dos titãs com as nossas dicas e estratégia infalível

>> Kratos tenta escapar do Inferno, mas não parece disposto a levar seu novo amigo

QUANDO O GAME é fantástico, o melhor é saboreá-lo aos poucos, ainda mais quando não se sabe quando virá um substituto à altura. *God of War 2* é um exemplo dessa rara categoria e, por isso, optamos por prolongar sua diversão, caro leitor. Na edição passada, publicamos o detonado completo e, agora que você já está craque, separamos as dicas para um novo desafio repleto de combates absurdamente difíceis. Aproveite bem.

Urns

Existem cinco urnas secretas escondidas pelos cenários de *God of War 2*. Cada uma delas libera um tipo de poder especial. Saiba a localização de cada uma e também o que realmente ela libera:

01. URN OF GAIA

O que Libera?

Ganhe dez vezes o valor dos orbs que você coletar. Ideal para conseguir conquistar todos os upgrades de suas armas e magias.

Onde Encontrar?

Localizada na Rhode Palace, está no local onde você arrasta a estátua para abrir o portão. Antes de deixá-la em cima do dispositivo, leve-a para o lado esquerdo da tela. Ao fundo você vai avistar dois baús no alto. Empurre a estátua até esse local e use-a para subir.

02. URN OF GORGONS

O que Libera?

Sua arma transforma todos os inimigos em pedra com um simples toque.

Onde Encontrar?

Na região do Rio de Sangue (Blood River). Você precisa estar equipado com a Golden Fleece. No corredor com feixes verdes, aperte L1 para desviá-los e destruir a parede. Atrás dela você encontra a urna.

03. URN OF OLYMPUS

O que Libera?

Kratos ganha barra de magia infinita, o que permite que você apele sem dó e destrua os seus inimigos com facilidade.

Onde Encontrar?

Fica na área "Return to the Island of the Fates". No local onde você pegou a Spear of Destiny. Fique próximo à piscina e ative o amuleto. Corra pela piscina, pule usando o gancho e passe pela passagem direita. Atravesse o portão antes que ele se feche. Neste local, você encontra três urnas juntas.

04. URN OF PROMETHEUS

O que Libera?

Rage of Titans infinito, o poder para qualquer jogador que deseja admirar os detalhes dos cenários sem se preocupar com inimigos. Pode passear sem problemas desde que não tire o dedo do L2.

ARENA OF THE FATES

É uma arena totalmente customizada. Você pode selecionar o nível de dificuldade que quiser. Não esqueça de ativar os poderes infinitos e os inimigos que desejar. Depois é só testar suas habilidades e ver quanto tempo você consegue agüentar.

Onde Encontrar?

Depois de circular dentro do titã Atlas, assim que você sair de dentro da criatura, siga pelo teto e elimine as estalactites que obstruem o caminho. Ao derrubar a segunda, suba no buraco que existe neste lugar para encontrar uma sala secreta e a urna.

05. URN OF THE FATES

O que Libera?

Aumenta o tempo limite para prolongar os combos. Desta maneira, fica mais fácil alcançar o famoso combo secreto.

Onde Encontrar?

Não adianta procurar: essa só é liberada se você conquistar o nível Mortal no Challenge of the Titans.

06. URN OF POSEIDON

O que Libera?

Troca a magia Cronos's Rage pela Poseidon's Rage, que é muito mais poderosa e atinge um número enorme de inimigos.

Onde Encontrar?

Esta urna também não está oculta nos cenários. Ela só é liberada ao conquistar o nível Spartan no Challenge of the Titans.

Challenge of Titans

Esqueça o nível de dificuldade que você enfrentou na aventura normal: ela é coisa de criança perto do absurdo que é o modo Challenge of Titans. Mas, nada tema, pois revelamos as dicas para vencer:

01. BLIND FURY

Objetivo: retirar o olho de um dos Ciclopes em menos de 40 segundos

Bônus: transforme pelo menos dois inimigos em pedra e elimine-os

Dificuldade: fácil

Comece a batalha e selecione a magia da Medusa (↑). Transforme os dois inimigos menores em pedra e acabe com eles para conquistar o bônus. Em seguida, ative o poder dos raios (←) e use seguidas vezes contra o ciclope. Quando ele estiver com o símbolo ● sobre a cabeça, execute a seqüência de botões que aparece para dar cabo do monstro mitológico.

ROUPAS DESTRAVÁVEIS

As roupas secretas possuem atributos únicos. Veja a tabela abaixo para descobrir o que melhora ou piora ao vestí-las. Os números significam em quantas vezes o seu poder vai crescer:

Roupas	Poder	Defesa	GreenOrbs	BlueOrbs	RedOrbs	Yellow Orbs
Cod of War	1X	1X	2X	2X	2X	2X
Hydra Armor	0,5X	2X	2X	2X	1X	2X
Dark Odyssey	2X	0,5X	1X	1X	5X	1X
Athenas	1X	0,66X	5X	5X	2X	1X
Hercules	1,5X	0,5X	1X	1X	1X	1X
General Kratos	0,5X	0,5X	0,25X	0,25X	5X	0,25X
God Armor	2X	2X	2X	2X	2X	2X

>> Conversa entre espartanos é assim: com muita gentileza

02. DEATH FROM ABOVE

Objetivo: eliminar dez inimigos no ar

Bônus: quebre o recorde e destrua 15 ou mais inimigos no ar

Dificuldade: muito difícil

Para conseguir essa façanha, você precisa abusar do movimento com as asas de Ícaro. Chegue perto do inimigo, segure o botão L1 e, em seguida, aperte o botão ✖. Só funciona com inimigos que possam ser arremessados. O gordo com o bastão não é possível levantar. Sempre que surgir uma Medusa no caminho, elimine-a com o poder do raio para evitar problemas.

03. GORGON GRAVEYARD

Objetivo: eliminar 25 inimigos transformados em pedra antes que o tempo se esgote

Bônus: destrua 25 inimigos transformados em pedra antes que o tempo se esgote

>> Inimigo ou cenário, Kratos adora transformar em picadinho

Dificuldade: Fácil

Você precisa eliminar os inimigos transformados em pedra, porém Kratos não possui nenhum poder. Portanto, espere a Medusa lançar seu raio petrificante e aperte L1 para defender no ato e, em seguida, o botão que aparecer na tela para contra-atacar. Automaticamente, todos que estiverem na tela são transformados em pedra. Acabe com todos eles, mas poupe a Medusa para não perder tempo. Para agilizar ainda mais o processo, tente agarrar a Medusa: toda vez que tentar fazer isso ela vai lançar o raio verde em cima de você.

>> Kratos fatia um ser das muitas raças das quais levou à extinção

04. PROTECT THE WEAK

Objetivo: proteger a vida do tradutor

Bônus: preservar pelo menos 50% da vida do tradutor

Dificuldade: difícil

Você precisa proteger o tradutor que está rezando no pé da estátua. Pare o tempo sempre que conseguir (L1 + R1), depois desfira golpes contra tudo que se mexer. Fique atento, pois toda vez que o círculo em volta do seu protegido apagar, você deverá parar o tempo novamente, pegá-lo e colocá-lo no novo local onde o círculo apareceu.

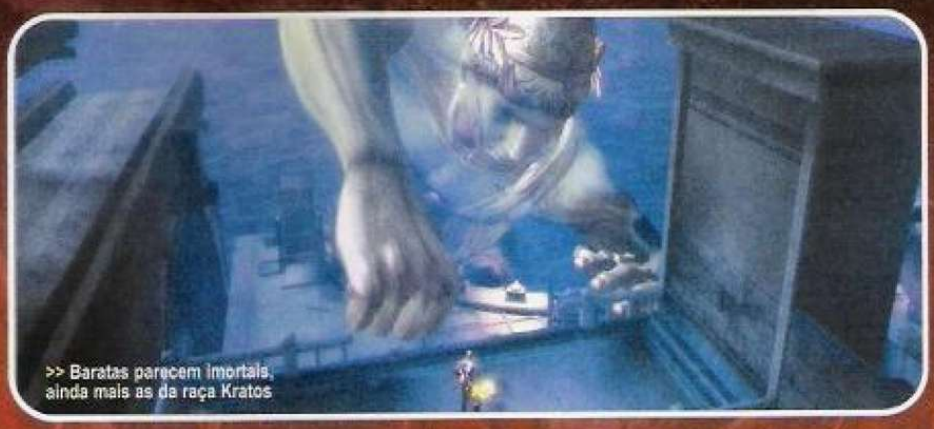
05. REAP THE REWARDS

Objetivo: faça combos extensos e colete 500 orbs antes do tempo terminar

Bônus: aumente ainda mais seus combos e colete 600 orbs antes

Dificuldade: média

Não é tão complicado quanto pode parecer. Comece com vários golpes em seqüência e, quando os inimigos começarem a ficar mais fortes, use a Rage of the Titans (L2 + R2). Quanto maior o combo que você fizer, mais orbs aparecem. Abra o baú para recarregar a barra da Rage of the Titans. Só um conselho: não adianta conseguir as orbs se você não conseguir ficar vivo até o final do tempo.



>> Baratas parecem imortais, ainda mais as da raça Kratos

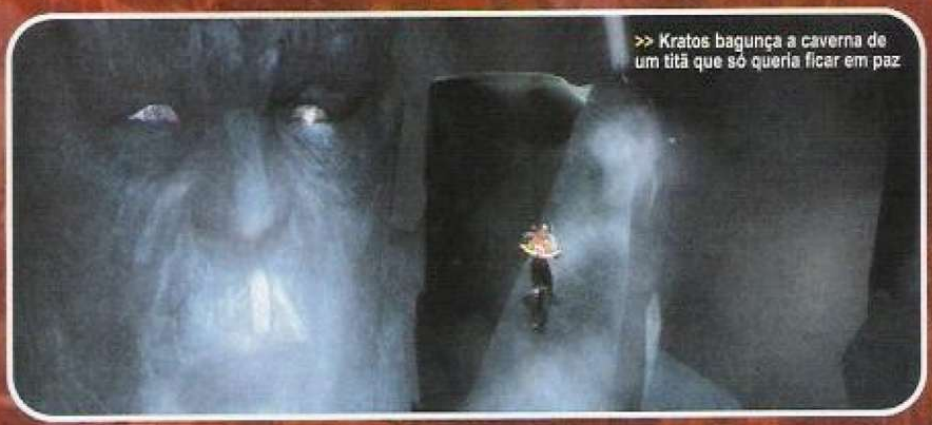
06. SURVIVAL OF THE FITTEST

Objetivo: acabe com todos os inimigos

Bônus: acabe com todos inimigos sem usar a magia Rage of The Titans

Dificuldade: difícil

Use todas as magias que puder, exceto a Rage of The Titans para não perder o bônus. A estratégia é nunca deixar seus inimigos cercá-lo. Quando você perceber que eles estão tentando cercá-lo, role para as laterais usando o analógico direito.



>> Kratos bagunça a caverna de um titã que só queria ficar em paz

07. PERFECTION IS DIVINE

Objetivo: acabe com todos os seus inimigos sem sofrer nenhum ataque

Bônus: destrua todos os oponentes "no braço", sem usar nenhuma magia

Dificuldade: difícil

Esta missão é um exagero de difícil e pode acabar com todo seu estoque de paciência. Sua missão é acabar com todos os monstros sem receber nenhum ataque, nem mesmo um soco. Destrua primeiro os menores e depois ataque o ciclope. Quando o monstrão levantar, execute um combo e corra para as laterais para escapar dos contra-ataques.

>> Kratos se prepara para operar, gratuitamente, o mascote do bárbaro

Trapaças Olímpicas

Se as dicas anteriores não bastarem, o jeito é apelar para os melhores códigos para Action Replay e GameShark.

ACTION REPLAY MAX

CÓDIGO-MESTRE
NAX7-W57T-1ENHF
XFDG-FPA2-Z29H6
ENERGIA INFINITA
4J7X-RVAY-U0TWK
CFXN-QY20-AFP32
48J8-PEGW-K55N4
PARE O TEMPO QUANDO QUISER
7Q74-E7MA-AA9AU
X64Y-A354-689PA
RAGE OF THE TITANS INFINITO
JVBW-BXP5-5YFX0
3804-ME8T-5PN4F
P3Z1-R1A7-ZEH9E
MAGIA INFINITA
NAU9-T001-U0ZHY
0EU9-9HFK-TWJ7Q
NF11-MZ3Q-14ZAU
RED ORBS INFINITOS
D31G-35QR-90MZM
PCY7-FTN7-WUG30
PULOS DUPLOS INFINITOS
J4VH-FPPU-BKFX5
ZWBG-8TMG-ERH2T
SUA ARMA TRANSFORMA TUDO EM PEDRA
D4F3-EN7A-NTFNR
Q2PB-PZ7A-X31KM
TODO ORB VALE 10X MAIS
XBY0-RVVW-09Y82
VW61-CKZU-CP5A3
TEMPO MAIOR PARA FAZER COMBOS
GU9M-27WF-UTQMB
H084-B70D-52QMF
SALA DE TESOURO COMPLETA
71NT-5TFV-7TGED
25WF-34F8-J0C09
TODOS OS GORGON EYES
1G5F-ANP6-1P7QE
3BTR-M1H8-R0D1R
TODOS AS PHOENIX FEATHERS
GH5T-R8A2-P3R64
5HVR-TJEW-32R47
TODOS OS 20 CYCLOPSE EYES
R8H5-2DXB-XCXKG
D089-66FU-58ZT5

GAMESHARK 2.3 OU SUPERIOR

CÓDIGO-MESTRE
98319CF2 78267FB5
ENERGIA INFINITA
288FBA55 4F837A65
288FA6F6 E1BF7A65
MAGIA INFINITA
2829B8CF 4F837A65
RED ORBS INFINITOS
286B8C73 0C363E9B
RAGE OF TITANS INFINITO
2829B8A5 E1BF7A65

INICIAL

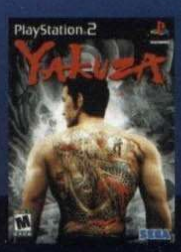
A Sua Diversão Começa Aqui!

Produtos Originais Logitech para PS2 e PC

Agora, cliente **Inicial** pode contar com a tecnologia de uma das melhores marcas de acessórios do mundo, sem ter que pagar um absurdo por isso. Só aqui você encontra as melhores marcas, pelo melhor preço e atendimento diferenciado.

PS2 Acessórios PSP

PS2 Jogos PSP



NOVIDADES a partir de... **R$ 99,00**

Loja 1 - Av. Campos Sales, 600 - Centro - Campinas - SP - Loja 22 - (19) 3236-0056
Loja 2 - Campinas Shopping - Jd. do Lago - Campinas - SP - Loja 214 - (19) 3267-2163

GAMES

INICIAL GAMES

EXCLUSIVO !!!

KIT PREMIUM

ou

=

6 MESES

GRÁTIS

Preços Imbatíveis

Adquira seu KIT PREMIUM ou um PSP
e LEVE GRÁTIS 6 MESES DE ASINATURA
da sua revista predileta,
"Dicas & Truques para PLAYSTATION",
entregues em sua casa.
Só a melhor loja de games do Brasil,
pode presentear você!
Na INICIAL GAMES, seu brinde não é surpresa!!!
Comprou, ganhou!!!

Adesão gratuita

Adquira também o seu
CARTÃO PREFERENCIAL INICIAL GAMES,
Obtenha descontos especiais e ainda,
desfrute das vantagens da
REDE "DESCONTO AQUI"...
www.descontoaqui.com.br

12X no cheque ou carnê - 10X nos cartões MasterCard REDE SHOP VISA VISA Electron Hipercard Descontos especiais a vista!

TELEVENDAS 19 3236-0056

MEGASTAFF

INICIAL GAMES

visite nosso site

www.inicialgames.com.br

SITE 100% SEGURO

NDS GAMES

DESDE 1989

NA NDS GAMES VOCÊ ENCONTRA:
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
OS MELHORES VÍDEOS GAMES E PEÇAS DO MERCADO
TEMOS OS MELHORES PREÇOS

PLAY ONE

PLAY 2

PLAY III

X- BOX 360

VOLANTE

GAME BOY

PLAY TWO

DREAMCAST

X- BOX

GAME CUBE

CONTROLE REMOTO

MEMORY CARD

CONTROLE PS II

COOLER DE SLIM

BASE DE SLIM

CONTROLE USB

TELEVENDAS:
(11) 3227-2732

ACEITAMOS TODOS CARTÕES

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS VISA Electron REDE SHOP

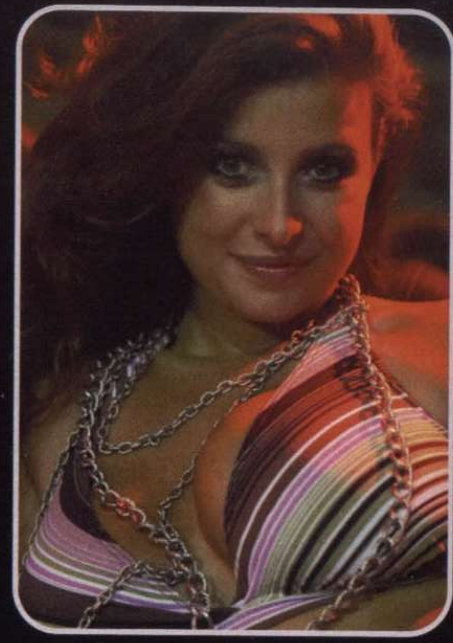
BOLSA DE SLIM

RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52
CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP
TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR
BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.COM.BR
SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR

CASTLEVANIA

A PRINCIPAL artista da série vampiresca é Ayami Kojima. Muitos acham que suas pinturas são feitas por computador, mas Ayami usa apenas técnicas de pintura manuais, como nesta belissima ilustração de Simon Belmont, herói de *Castlevania Chronicles* (PSX).



GAROTA PLAYSTATION
MAIO 2007

NOME: Bruna Spinola
IDADE: 20 anos
CIDADE NATAL: São Paulo – SP

VEJA MAIS FOTOS NO WWW.GAMEBLOG.COM.BR

Fotos: Nelson Alves Jr. – **Produção:** Aida Lima e Gabriela Isgroi **Cabelo e Maquiagem:** Alexandre Corbanezi

ROCK LASER

GAMES

APARELHOS E ACESSÓRIOS

SONY

Microsoft

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

- Atacado e Varejo
- Consulte sessão de Semi-novos
- Parcele em até 13x no cheque
- Aceitamos todos os cartões de crédito

Nintendo

SEDEX Para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

faça um upgrade

www.rocklaser.com.br

MEGASTAFF.com.br

TELEVENDAS

11 - 6954 4332 / 6425 0482

Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

>> por Fernando Wiek

Shining Force

>> Toma e Cyrille, heróis da renovação do clássico

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Sega
> **Produtora:** Neverland
> **Gênero:** RPG de ação
> **Plataforma:** PS2

NOTA: 6,5

Mesmo limitado, é capaz de agradar a quem gosta de evoluir personagens

Clássico da Sega retorna repleto de ação, mas história genérica e falta de variedade ofuscam seu brilho

NO AUGE da geração Mega Drive, foi criado um game que chamou muito a atenção: *Shining Force*. Com suas batalhas de altíssimo grau estratégico, muitas classes de lutadores, segredos e belos gráficos, o jogo tornou-se uma das maiores franquias da Sega. Com a fraca terceira versão, lançada para o Sega Saturn, a série caiu em decadência e ficou na geladeira por um bom tempo, só retornando em 2005 com *Shining Force Neo* para PS2.

Diferentemente de suas origens, *Neo* trouxe uma jogabilidade cheia de ação, o que não agradou aos fãs mais saudosistas. Mesmo assim, o título alcançou boas vendas e motivou o lançamento de mais um game nos moldes modernos, *Shining Force EXA*.

Este novo RPG de ação mantém as características de seu antecessor, mas conta com algumas melhorias significativas. Os personagens são mais carismáticos, a jogabilidade foi refinada, as opções de evolução de personagens aumentaram e a pancadaria rola ainda mais solta. Pena que a Sega não tenha revisto um dos principais pontos fracos dessa nova empreitada de *Shining Force*: a história sem inspiração e a mesmice sem fim do game.

O enredo de *EXA* é muito básico e serve apenas como um pano de fundo para horas e mais horas de espadadas e magias cruzando a tela. No começo tudo parece legal, mas depois de algum tempo, torna-se muito cansativo. O único real motivo para continuar jogando até o final é conseguir todos os upgrades possíveis para os personagens e achar os itens secretos. Essa parte é bem completa e interessante, mas nada que apague o descaso com a aventura principal.

Se você gostou de *NEO*, vá fundo em *EXA*, mas se quer um bom RPG de ação para se divertir no tempo livre, existem muitos jogos melhores no gênero.

EXA

Dicas para a sua jornada

SALVE A TODO MOMENTO

Shining Force EXA é daqueles games nos quais você pode morrer a qualquer hora, principalmente quando se desbrava novas localidades. Então, antes de tentar algo mais ousado, salve seu game. Não tenha vergonha de apertar R3 (quando for possível) para guardar sua partida no meio de uma batalha e sempre recarregar seus Healing Water nas fontes de HP/MP.

GEO-FORTRESS

A Geo-Fortress é a fortaleza que guarda a lendária espada Shining Force. Vasculhe todos os cantos do local em busca de itens, já que muita coisa boa está escondida em meio a tantos setores. Os principais são:

Control Room: nesta área, ficam todas as máquinas e personagens relevantes para o jogo.

Engineering Block: local de treinamento, muito útil para ganhar nível, encontrar armas novas e conseguir uma boa quantidade de mythril e gold.

Residential Block: os aliados se alojam aqui. É recomendado conversar com todos eles entre um capítulo e outro, pois alguns podem liberar itens ou Arts especiais.

CURE METAL E CORE METAL

Essas esferas são usadas diretamente na Geo-Fortress. Enquanto o Cure Metal apenas recupera os danos sofridos nas tentativas de invasões, o Core metal é usado para melhorar os atributos da estrutura milenar. Preze pelo poder de defesa e pelo setor de treinamento, já que eles serão as características mais usadas da fortaleza.

BATALHAS DEFENSIVAS

Durante a sua jornada, algumas tentativas de invasões a Geo-Fortress acontecem e é preciso lutar para defendê-la. Em todos os combates, elimine os inimigos em volta da fonte de energia da fortaleza e depois saia em busca do chefe, pois vencendo-o você ganha a batalha automaticamente.

MYTHRIL E GOLD

Ao matar inimigos ou quebrar partes do cenário, você poderá encontrar dois itens de grande ajuda para o melhoramento de seus personagens: o Mythril, usado para aumentar suas Force Arts; e Gold, que serve para comprar armas e para fazer upgrades.

REVEZE A JOGATINA

Em *Shining Force EXA*, uma das características mais interessantes é a possibilidade de revezar o controle entre os dois protagonistas: Toma e Cyrille. Enquanto o menino é um mestre espadachim, a garota é uma poderosa maga. Para trocá-los, basta ir até Geo-Fortress e apertar o ● perto de algum deles. A dica aqui é tentar evoluir os dois igualmente para que eles estejam aptos a encarar todos os desafios propostos. Isso torna o jogo menos cansativo e proporciona uma busca por poderes mais ampla. Não se esqueça de falar com o cachorro Nexus para incluir os aliados ao grupo de combate.

EQUIPAMENTOS NÃO-IDENTIFICADOS

Na maioria das vezes, os itens que você coleta durante as batalhas devem ser identificados por Bornay, o mercador. É preciso pagar para que eles se tornem armas de verdade, mas certamente esse gasto vale a pena, já que muitas vezes dá para conseguir armas interessantes.

SECRET ARTS E POWER ARTS

Esses são os elementos mais importantes do sistema de evolução de personagens em *Shining Force EXA*. Os Secrets Arts são poderes adicionáveis em qualquer um dos seus equipamentos de combate e os Power Arts são atributos físicos e mentais que o seu personagem pode expandir. A lista com todas as Arts estão na página 58, na tabela Secret Arts.

CAMINHOS E INIMIGOS OPCIONAIS

Alguns desafios extras o esperam em sua jornada, mas você não é obrigado a enfrentar nenhum deles. Confira quais você pode ignorar se estiver com pressa:

Path of Carnage: um caminho lotado de monstros que guarda muitas recompensas valiosas.

Prison Rock: pedras que, se quebradas, transformam-se em um grande adversário.

Ancient Arenas: local com apenas um tipo de inimigo que oferece uma Power Arts ao final do combate. Se estiver interessado neste desafio, descubra onde encontrar todas as arenas na página 59, no quadro "Arenas".

COMO CONSEGUIR AVALON

Avalon é o aliado mais difícil de obter. Durante o capítulo 3, fale com Hikanay e responda com a segunda opção às duas perguntas para ganhar uma carta. Em seguida, vá até Lakton Village e fale com o ferreiro para que ele saia do local e pegue a espada antiga no baú. Converse com a caveira ao lado do teletransporte e siga as orientações listadas abaixo para encontrar todos os ossos dela:

PARTE	ONDE ENCONTRAR	LOCAL
Braço esquerdo	Altar of Darkness	Norte
Pé esquerdo	Mt. Fyrgarum,	BaseNorte
Perna esquerda	Gundestor Cavern	Sul
Braço direito	Goran-Goran Cave, Floor 1	Noroeste
Pé direito	Old Noswald Castle, Yard	Nordeste
Perna direita	Gradium Mine	Norte
Tórax	Ancient Ruined Temple	Sudeste

Detonado

Acabe com o javali usando o botão ✖ aperte ● em todos os locais para encontrar dinheiro e um escudo. Vá para o caminho da esquerda onde há uma seta vermelha.

CAPÍTULO 1- HOLY SWORD, SHINING FORCE

Siga para baixo, quebre os barris perto da menina para receber um item não-identificado e vá falar com o mercante logo acima do cenário. Identifique o elemento pela opção Identify Item e depois aperte Start para equipar o novo acessório. Desça e fale com a garota que está perto do javali e com o guerreiro de quatro patas. Siga para a direita e, quando chegar ao topo da colina, vasculhe o lado esquerdo do local para achar uma Herb.

Fale com a menina novamente e escolha a segunda opção quando for perguntado. Siga para direita. Continue pelo desfiladeiro até encontrar Cyrille, suba e entre na entrada à direita, perto dos personagens que parecem coelhos. Preste atenção no pequeno tutorial que ensina uma técnica especial de batalha, então avance, mate todos os inimigos e encontre um amontoado de caixas do lado direito – quebre todas para achar um baú.

Continue até encontrar seus amigos, vá pelo caminho indicado e prossiga para a esquerda. Quebre muitos barris e caixas para pegar itens. Volte e fale com Cyrille para controlá-la. Solte magias com ▲ e corra até o final do caminho, onde todos os personagens vão se juntar novamente. Equipe-se com os seus melhores itens, vá para a esquerda e mate todos os inimigos antes de atacar o Monster Generator. Siga pela esquerda e entre pela porta à frente.

CAPÍTULO 2 FORTRESS OF MAGIC

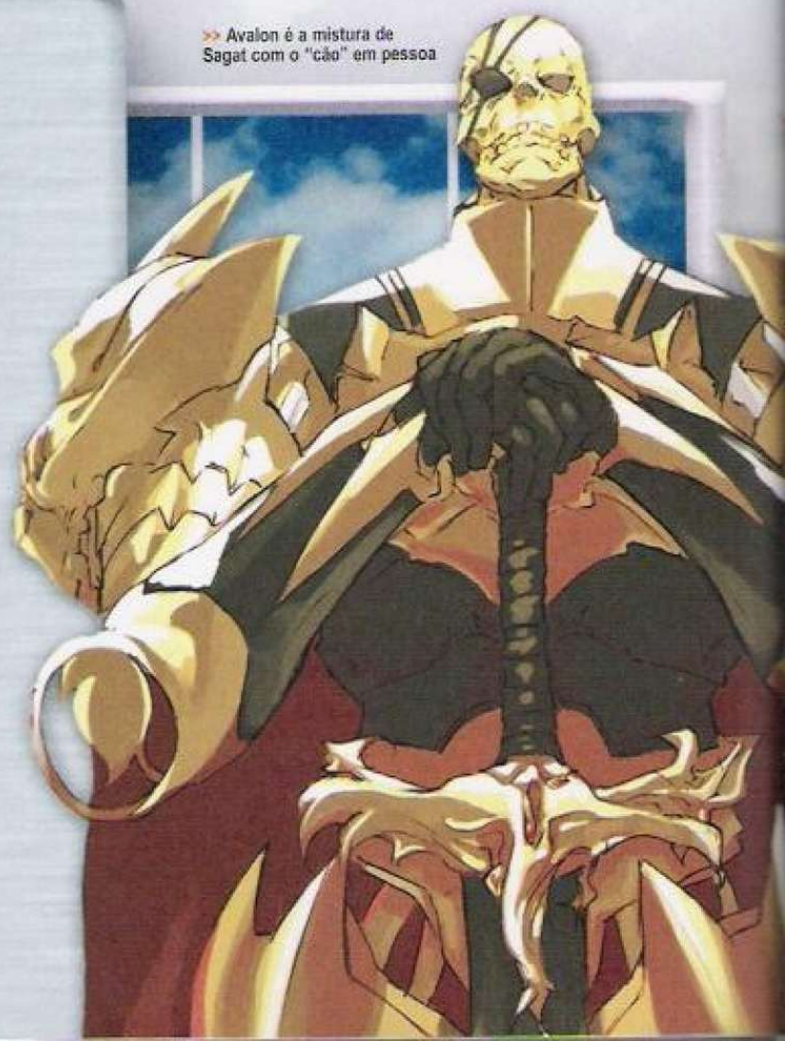
Entre pelo portão que se abriu e siga à esquerda pelas escadas. Depois do video, vire para a esquerda para pegar os baús e vá para a entrada para onde o cachorro correu. Suba para encontrar Zenus. Entre na sala, pegue um Cure Metal e suba na plataforma. Quebre a rocha que esconde um grande reator de energia, volte para a plataforma e vire no primeiro corredor à esquerda para voltar à sala de controle. Dirija-se ao Warp Gate e vá para Lakton Village. Saia pela porta, pegue o poder da Power Art Stone, siga pela direita até encontrar a casa de um ferreiro e faça upgrades nas suas armas se achar necessário. Continue pelo caminho da direita e vasculhe a nova localidade atrás de Power Art Stone. Prossiga e vasculhe com atenção todos os locais possíveis até encontrar uma caverna.

Ao entrar na caverna, pegue o Darkness Rune e use-o na porta ao lado. Acabe com todos os inimigos da arena e entre no área central do cenário. Lute novamente e tome cuidado com o inimigo maior. Pegue os itens que apareceram (incluindo o Red Metal) e volte para entrar no raio vermelho. Saia da caverna e use o teletransporte. Siga para a esquerda, mate todos os inimigos no vilarejo e depois tome muito cuidado com o grande cachorro evocado por Phillip. Acabe com todos e volte para Geo-Fortress.

Secret Arts

NOME	EQUIPAMENTO	ONDE ENCONTRAR
Breath of Life	Armadura	West Balcan Desert (Prison of Rock)
Close Dodge	Escudo	Ancient Ruined Temple (Prison of Rock)
Conceal Weakness	Escudo	Goran-Goran Cave, 2F (Prison of Rock)
Darkness Awakened	Arma	Gundestor Cavern (Ancient Arena: Steel)
Darkness Nucleus	Arma	Sidora Snow Mountain (Ancient Arena: Skeleton)
Death Blow	Arma	Lakton Highlands (Ancient Arena: Birding)
Demonic Pact	Arma	Dungeon of Ordeal Depths (baú)
Devil Spark	Arma	North Paora Plains (Ancient Arena: Wolfing)
Divine Spirit	Capacete	Lake Sidora (Prison of Rock)
Earth Talisman	Capacete	Magma Prison, B3F (Ancient Arena: Flame)
Elements of Magic	Capacete	Goran-Goran Cave, 1F (baú)
Feat of Striking	Arma	Paora Plains, East Coast (Ancient Arena: Dragon)
Fighter's Fists	Arma	Ranburr's Tomb (Prison of Rock)
Fire Nucleus	Arma	Goran-Goran Basin (Prison of Rock)
Flash of Despair	Arma	West Paora Plains (Prison of Rock)
Fox Spirit	Capacete	Cantore Snowfield (Ancient Arena: Ghost)
Giant's Rage	Arma	West Paora Plains (Ancient Arena: Giant)
Goddess Blessing	Armadura	East Balcan Desert (Ancient Arena: Sand Worm)
Golem's Soul	Escudo	Lake Bark Cavern, South (Ancient Arena: Golem)
Harpy Slayer	Arma	Northwest Paora Plains (Prison of Rock)
Heaven and Earth	Arma	West Balcan Desert (Ancient Arena: Impact)
Hymn of Power	Arma	Paora Plains, East Coast (Prison of Rock)
Ice Nucleus	Arma	Rasha Snowfield (Ancient Arena: Ice)
Ignorant Blessing	Capacete	Gradium Mine (Ancient Arena: Vampire)
Knight's Code	Escudo	Lake Sidora (Prison of Rock)
Light Nucleus	Arma	Gradium Mine, Inside (Boss Drop)
Lizard Slayer	Arma	East Paora Plains (Ancient Arena: Lizard)
Master's Blow	Arma	North Paora Plains (Prison of Rock)
Modest Charm	Capacete	West l'Gomia Valley (Prison of Rock)
Nullify Float	Escudo	Rasha Snowfield (Prison of Rock)
Oracle's Shield	Escudo	Ranburr's Tomb (Ancient Arena: Stone)
Perfect Blow	Arma	Great Bridge, Pathway (Prison of Rock)
Quick Reflex	Escudo	South Ilnad Forest (Prison of Rock)
Quicksilver	Arma	Tsungura Ice Field (Prison of Rock)
Reincarnation	Arma	Xeyon, Central 1F (Ancient Arena: Legion)
Rough-and-Ready	Arma	South Ilnad Forest (Ancient Arena: Orc)
Sign of Life	Armadura	Goran-Goran Cave, 2F (baú)
Source of Life	Armadura	Magma Prison, B2F (Prison of Rock)
Steel Body	Armadura	Gradium Mine (Prison of Rock)
Swordsman's Secret	Arma	Sidora Mountain, Canyon (Ancient Arena: Demon)
Unbeatable Courage	Armadura	Pacraburr Trail (Ancient Arena: Lightning)
Wizard's Lore	Capacete	Lake Sidora (Ancient Arena: Succubus)

>> Avalon é a mistura de Sagat com o "cão" em pessoa



Arenas

NOME	ONDE ENCONTRAR	LOCALIZAÇÃO
Birding	Lakton Highlands	Centro
Demon	Sidora Mountain, Canyon	Centro
Dragon	Paora Plains, East Coast	Leste
Flame	Magma Prison, B3F	Nordeste
Frost	Rasha Snowfield	Sudeste
Ghost	Cantore Snowfield	Centro
Giant	West Paora Plains	Sudoeste
Golem	Lake Bark Cavern, South	Leste
Imperi	West Balcan Desert	Sudeste
Legion	Xeyon, Central 1F	Centro
Lightning	Paoraburr Trail	Centro
Lizard	East Paora Plains	Centro
Orc	South Inad Forest	Nordeste
Sand Worm	East Balcan Desert	Centro
Skeleton	Sidora Snow Mountain	Noroeste
Stalker	West Paora Plains	Sul
Steel	Gundestor Cavern	Norte
Stone	Ranburr's Tomb	Sul
Succubus	Lake Sidora	Norte
Vampire	Gradium Mine	Centro
Wolfling	North Paora Plains	Noroeste

CAPÍTULO 3
NEW ALLIES

Saia pela porta com a seta vermelha, desça as escadas e siga reto até encontrar com Zenus na sala de controle. Converse com ele e escolha a segunda opção para ganhar o Gyro Terminal. Lembre-se de que você pode apertar R3 para voltar à fortaleza quando bem entender. Vá para a entrada da esquerda até a porta "Exit Number 2". Prossiga até encontrar uma passagem, suba as rampas e continue andando até chegar às ruínas de Yi' el Village. Acione o teletransporte, siga em frente e entre na passagem que leva a uma floresta. Ignore o javali gigante.

Continue a descer (S no mapa). Siga o caminho até encontrar grades e abra-as apertando ● na alavanca. Avance, acabe com todos os inimigos do local e entre em uma caverna cheia de javalis. Após acabar com todos, pegue os itens do cenário e aperte R3 para voltar ao Geo-Fortress.

CAPÍTULO 4
RULERS OF THE WORLD

Vá para o Warp Gate e escolha Ruins of Yi' el Village. Vá para a direita, entre pelo portão protegido por alguns cães de guarda, suba as escadas e percorra a ponte da esquerda até encontrar um grande mostro verde que bloqueia uma caverna; lute com ele. Fuja do bicho esverdeado, quebre as caixas para encontrar mais um Warp Zone e entre na caverna. Vasculhe-a de ponta a ponta para encontrar um grande ogro. Acabe com ele. Siga pela passagem da frente, destrua uma parede com a força do canhão da fortaleza. Lute contra o lobisomem e volte para a fortaleza.

CAPÍTULO 5
BEASTLING WARRIOR

Escolha Noswald Encampment no Warp Gate. Siga pela esquerda para entrar na caverna, corra pela direita e vá para a esquerda para descer todas as escadas e pegar ótimos itens. Volte, vá para a direita até encontrar um guardião poderoso e use-o para acabar com todos. Tenha mais de oito Healing Water e Faulklin no grupo para acabar de uma vez com o guerreiro.

Prossiga até chegar à cidade. Continue pela passagem da esquerda, caminhe pela neve e vença outro inimigo perto de uma grade. Avance e destrua as estátuas em forma de armadura pela direita. Quando achar um grande baú com a perna direita de Avalon, siga em frente e encontre mais duas estátuas. Continue por uma grande escadaria e derrote quatro golems de gelo.

Quando acabar com o último golem, pegue o Green Metal, volte à Geo-Fortress e coloque-o na máquina do lado esquerdo de Nexus para que seu radar ganhe melhorias (além do L1, será possível apertar o L2 para ver o mapa). Volte para a área congelada e siga pelo portão. Vá em frente até encontrar uma fortaleza inimiga e acabe com todos os adversários para acionar as alavancas do local – só assim é possível avançar. Vença a última luta e volte para a fortaleza. Coloque Faulklin no grupo e avance para enfrentar um forte combatente.

Você já conhece esse inimigo, mas ele virá muito mais forte. Não fique muito perto do vilão, pois seus golpes tiram bastante energia. Ataque quando ele ficar de costas e tome muito cuidado para não deixar Faulklin morrer. Fuja das baforadas de gelo e dos pulos mortais de Duga. Tomadas as devidas precauções, ataque sem dó até destruí-lo. Fale com Gadfort e escolha a segunda opção para levar o inimigo à Geo-Fortress.

CAPÍTULO 6
UNDERSTANDING EACH OTHER

Na Warp Zone, escolha Ruins of Yi' el Village. Vá para a esquerda até chegar perto do enorme javali e siga pelo caminho que Zenus indica. Vasculhe todo o cenário e atravesse a ponte ao sul. Continue reto para encontrar a Ranburr's Tomb.

Prossiga pelo sul e siga para o oeste (W) para acabar com os ogros e abrir a passagem da esquerda. Entre e vá novamente para a esquerda. Acione a alavanca, entre pela porta ao lado, volte para o corredor no qual uma estátua foi quebrada e vasculhe todos os cantos até achar uma ponte de concreto ao oeste. Siga pela direita do cemitério, circule todo o local, pegue todos os itens, invada a pirâmide central. Suba e elimine a grande Harpie para que as grades cedam.

Volte à fortaleza e evolua todos os seus personagens. Salve seu progresso e volte à pirâmide. Entre no caminho que foi aberto. Para acabar com o esqueleto, ignore seus capangas e ataque diretamente o chefão. Dê a volta na tumba e siga em frente. Entre pela porta fechada pela ID Key e acabe com todos os inimigos. Volte à Geo-Fortress e, após a conversa com Cyrille, saia da Control Room pela direita, suba pelas escadas e prossiga até encontrá-la na sacada.

CAPÍTULO 7
WARRIOR'S RETURN

No Warp Gate, escolha Cantore Village. Fale com os soldados que estão bloqueando a passagem. Siga em frente, vasculhe o local e encontre a passagem ao norte. Destrua os dragões de gelo e prossiga pelo norte. Entre na caverna e prossiga pela saída à esquerda. Vasculhe o local, encontre Phillip e lute contra um grande robô de combate: tome cuidado com as lâminas giratórias.

Após transformar o vilão em um

amontoado de ferro-velho, retorne ao corredor para encontrar um portão. Não deixe de falar com o velho antes de prosseguir. Após o bate-papo, volte para a fortaleza. Converse com Amitaliri assim que Ragnadaam sair. Fora da sala de controle, desça pelas escadas e continue reto para bater um papo com Riemsianne.

CAPÍTULO 8
CYRILLE'S TRUTH

Após a explosão, fale com Cyrille à esquerda e procure seus outros aliados nas instalações de Geo-Fortress. Vá para a esquerda, continue seguindo a menina e responda com a segunda opção quando ela fizer uma pergunta. Após a conversa, saia do

Control Room, suba e entre na magia azul do chão. Ache as saidas e acabe com dois mestres ao final de cada andar.

CAPÍTULO 9
TIES OF TWO

Vá ao Control Panel e mude a estrutura da fortaleza para Cannon Mode. Saia do Control Room pela esquerda, suba pela escada e depois desça para encontrar Cyrille. Siga para o Warp Gate e selecione Fur'il Road, Entrance. Prossiga para o sul, entre em uma caverna, vá para o oeste e continue em frente.

Destrua um muro com o poder do canhão. Continue pela ponte e vá trilhando pelo leste até encontrar uma passagem no meio da água. Destrua o canhão inimigo. Saia da ilha, volte para Geo-Fortress, fale com Nexus, vá até ao quarto de Cyrille, fale com ela e escolha a segunda opção.

CAPÍTULO 10
VOICE FROM THE PAST

Caminhe pelo corredor que leva a Training Room, vá à Warp Gates e escolha Cantore Village. Siga para a saida ao norte, entre na caverna à frente e vá para a direita para destruir um portão com o canhão da fortaleza. Prossiga para o leste, quebre mais algumas barreiras com o canhão e continue para o leste até encontrar a Ancient Ruins.

Vasculhe todos os cantos do local em busca de itens. Desça um andar, fale com o robô azul, destrua um monstro e fale com ele novamente. Em Geo-Fortress, vá ao quarto de Cyrille, converse com Ragnadaam e volte para a sala de controle.

CAPÍTULO 11
SEPARATION

Siga para West Balcan Desert no Warp Gate com Amitaliri no grupo. Siga pela esquerda até achar uma passagem. Continue pelo leste e depois mude para o norte para encontrar a entrada protegida por um guarda. Siga para o norte e encontre a entrada da prisão. Vá para oeste até achar outra caverna. Destrua cinco estátuas ao redor da plataforma central, avance, mate os monstros e siga para frente.

Para abrir as passagens fechadas por fogo, é necessário matar todos os inimigos do local; depois, avance pelo caminho aberto, acabe com Riemsianne e fale com Toma.

>> Típico herói de RPG, Toma é burro e carismático

CAPÍTULO 12
THE EMPEROR'S AMBITION

Siga para Foot of the Ice Fortress, percorra a construção à frente, avance até que uma barreira seja destruida e continue até entrar na cidade. Passe por todos os corredores, destrua cada um dos inimigos, entre pelos portões abertos e quebre todos os painéis de controle para que os prismas parem de lançar raios. Derrote todos os monstros para abrir a porta central e vasculhe o local que fica atrás de três alavancas para que as minas explosivas desapareçam definitivamente.

Prossiga para o local onde as minas estavam e derrote o guardião. Avance pelo portão, siga pela esquerda ou pela direita e ative mais alavancas até encontrar uma passagem. Continue sempre em frente, entre no castelo de Noswald e acabe com todos os painéis de controle para que os primas parem de emanar raios. Fale com Catheana ao lado de um grande portão, entre e acabe com Ragnadaam.

CAPÍTULO 13
COUNTDOWN

Volte para Fyrlandt através da Magma Prison Entrance. Vá para o leste, destrua uma parede com o canhão e siga para o noroeste até encontrar a passagem para Crimson Palace. Continue com o auxilio dos teletransportes azuis e, quando chegar à plataforma com três deles, escolha o aparato da direita, vá para a esquerda, entre na passagem e continue reto para chegar ao palácio.

Encontre e destrua quatro cristais roxos para que as passagens seladas com fogo abram caminho. Entre no portão e siga para o sul para encontrar uma escada que leva para o andar inferior. Vasculhe o local para encontrar as duas alavancas que levantam plataformas na lava. Ative-as e siga pelo caminho criado. Entre no portal e apague todas as tochas para abrir uma das portas.

Prossiga até encontrar outro portal azul.

Upgrades

NOME	EQUIPAMENTO	ONDE ENCONTRAR	LOCALIZAÇÃO
Archer's Stand	Maebelle	Cantore Ice Cave	
Attack Prog C	Adam	Gusk, Block 1 (baú)	Sudoeste
Berserk Wolf	Duga	Xeyon, Central 1F (baú)	Sul
Black Dragon	Garyu	Xeyon, Central 1F (baú)	Sul
Break Virus C	Adam	Xeyon, Central 1F (baú)	Sul
Charge Knight	Gadfort	Goran-Goran Cave, 1F	-
Eagle Archer	Maebelle	Tsungura Ice Field	-
Earth Dragon	Garyu	Northwest Paora Plains (baú na barraca)	Oeste
Elite Archer	Maebelle	Ancient Ruins, B1F	-
Enduring Saint	Faulkin	Altar of Darkness	-
Enraged Archer	Maebelle	Xeyon, Central 1F (baú)	Sul
Fire Dragon	Garyu	Ranburn's Tomb	-
Golden Knight	Gadfort	Xeyon, Central 1F (baú)	Sul
Hero & Emperor	Avalon	Training Ground, Depths (baú)	-
Hero & Friend	Avalon	-	-
Hero & Merc	Avalon	-	-
Hero & Sword	Avalon	Training Ground, B30F (baú)	-
Hero & Witch	Avalon	Training Ground, B40F (baú)	-
Hero & Worm	Avalon	-	-
Iron Dragon	Garyu	Ancient Ruins, B1F	-
Magical Archer	Maebelle	-	-
Melee Prog D	Adam	Magma Prison, B1F (baú)	Nordeste
Noble Saint	Faulkin	Xeyon, Central 1F (baú)	Sul
Physics Prog R	Adam	Clanup Island (abaixo da Legion Obelisk)	Oeste
Radiant Saint	Faulkin	Crimson Palace, Roof (Bookshelf)	Noroeste
React Virus G	Adam	Lake Bark Cavern, South (baú)	Sudoeste
Saint of Light	Faulkin	Metal Tunnel, B10F	-
Saint's Words	Faulkin	-	-
Savage Wolf	Duga	Paora Plains, East Coast	-
Shield Knight	Gadfort	Metal Tunnel, B5F	-
Sky Dragon	Garyu	Gusk, Block 3 (baú)	Leste
Tender Archer	Maebelle	-	-
Thor Knight	Gadfort	Great Bridge, Front Gate (baú)	Centro
Thunder Knight	Gadfort	-	-
Wall Knight	Gadfort	West Paora Plains	-
Wall Prog D	Adam	Gusk, Block 1 (baú)	Centro
Watchful Saint	Faulkin	Old Noswald Castle, Yard	-
Whirlwind Wolf	Duga	Crimson Palace, 2F (baú)	Sudeste
Wind Dragon	Garyu	Diablo's Palm (grama)	Norte
Witch and Pet	Amitalin	Cantore Snowfield	-
Witch Casting	Amitalin	-	-
Witch Combat	Amitalin	Gradium Mine	-
Witch Strategy	Amitalin	Mt. Fyrgarum, Base (baú)	Oeste
Witch Teaching	Amitalin	Xeyon, Central 1F (baú)	Sul
Witch Training	Amitalin	West Balcan Desert	-
Wolf Leap	Duga	West Balcan Desert	-
Wolf Rampage	Duga	Gradium Mine, Inside	-
Wolf Reaction	Duga	Ancient Ruins, B1F	-

Continue em frente e acabe com todos os insetos que surgirem. Fale com Riemsianne ou Ragnadaam.

CAPÍTULO 14
SWORD OF DESTINY

Saia da Control Room e siga na direção da saida 4. Entre na caverna, vá pela direita, ache uma nova passagem. Mate três insetos gigantes e entre no local. Vá para o lugar com chamas coloridas e siga pela esquerda até chegar a Lakton Village. Mate todos os insetos e destrua o objeto que dá força para eles. Volte para Geo-Fortress.

Fale com Cyrille e depois com Zenus. Escolha Toma ou Cyrille e melhore suas caracteristicas. Vá ao quarto do personagem correspondente e escolha a segunda opção duas vezes para entrar em um calabouço.

Quando chegar ao Save Point, acabe com o mestre e pegue o teletransporte para falar com Cyrille. Dentro da Dusk, siga pelo único caminho possivel até enfrentar Malxatra.

AGORA É HORA de ir atrás de todos os extras do game. Se você avançar na história, não poderá acessar muitos locais que guardam tesouros preciosos.

CAPÍTULO 15
OPENING THE FUTURE

Dirija-se até o quarto de Cyrille e aperte ● na espada. Fale com Zenus e selecione a segunda opção que surge durante o diálogo. Entre em qualquer uma das quatro saidas que circundam o Control Room, a escolha é sua. É recomendado que o seu personagem esteja com Level 100, com boa parte das Arenas já vencidas e as Power Arts próximas do máximo, pois os inimigos que habitam Dusk são muito perigosos e você precisará de toda sua força. Todo cuidado é pouco a partir deste ponto.

Siga em frente e mate todos os inimigos que surgirem na sua rota. Avance pelos caminhos que abrem conforme sua evolução e acesse os computadores para desligar as barreiras de laser. Desça até o terceiro andar do local e acione uma alavanca. Prepare-se para acabar com todos os robôs enjaulados. Após derrotar os perigosos inimigos, não pense duas vezes e prossiga até encontrar um Save Point perto do corredor – não deixe de usá-lo para salvar seu progresso. Siga em frente para enfrentar o chefe final.

MALXATRA

Sua primeira tarefa é acabar com o trio controlado pelo demônio. Destrua todos eles e equipe uma arma que tenha efeito especial contra Darkness ou Robot. O ideal é usar a Robot Killer com boa evolução (Art encontrada em Ancient Arena: Steel). Não deixa de equipar-se com alguns Light Charm. Malxatra em sua forma real não se move muito, mas o golpe desferido quando ele se transforma em uma sombra é absurdamente poderoso. Quando ele fizer isso, corra o mais rápido que puder para escapar. Use os Light Charm e ataque o monstro sem parar até que a energia do senhor da escuridão se esgote por completo. Fale com Cyrille e curta o final do jogo.

DUNGEON SECRETO
Após carregar o save do jogo terminado, uma nova localidade irá surgir no mapa: Xeyon. Nele estão os desafios mais cabeludos de *Shining Force EXA*. Boa sorte!

>> por Humberto Martinez

Naruto Shippuuden: Narutimate Accel

Entre acertos e escorregões, a série *Narutimate Hero* encerra sua participação na geração PS2 com uma espetacular batalha virtual repleta de ataques especiais e o melhor gráfico das quatro versões

>> Naruto e seus amigos, já adolescentes, entram na nova temporada do desenho animado e também da série virtual

DEPOIS DE NARUTO *Narutimate Hero 3*, um fantástico game de luta lançado há dois anos para PS2, a produtora CyberConnect2 não precisava inventar muito na quarta versão da série, *Narutimate Accel*. Afinal, os jogadores só desejavam uma atualização daquilo de que já gostavam, porém com mais lutadores, novos poderes especiais e eventos da nova fase do anime de *Naruto*.

Tudo isso aconteceu, porém de uma forma muito discreta: o elenco é, na maioria, composto por lutadores de *NH3*; há novos golpes especiais, porém apenas três, no máximo, para cada lutador (na versão anterior era possível habilitar até cinco para alguns personagens); e o enredo perde tempo em reprisar eventos da temporada antiga.

Isso deixa *Narutimate Accel* feio diante dos seguidores de *Naruto*, mas ainda é um fabuloso título para quem curte games de luta, independentemente de qual universo pertençam.

As melhorias mais visíveis são técnicas. As arenas estão muito mais detalhadas e ganharam belos efeitos de iluminação e uma enorme riqueza de cores. Os lutadores ganharam movimentos ainda mais trabalhados e fluidos, com movimentos mais realistas – um luxo para um game em que o combate é tão frenético que nem sempre é possível apreciar essa qualidade. Já os Ougis, termo ninja para denominar ataques especiais, são representados por vídeos incríveis animados em tempo real, com visual mais impressionante até que suas versões originais exibidas no desenho animado. Todas estas melhorias visuais tornaram o game um espetáculo gráfico e, sem exageros, um dos games de luta mais bonitos para PS2.

TROCA DE VALORES

A série *Narutimate Hero* costumava seguir a seguinte fórmula: combates com movimentação lateral como atração principal e exploração limitada em cenários 3D como bônus para prolongar o "replay". *Accel* alterou a equação e deu mais poder à exploração de cenários com seu modo RPG. Nesta opção, é possível aventurar-se em cenários extensos e usar um sistema de comando específico para este modo, com combos exclusivos e técnicas especiais interessantes, como a supervelocidade ninja, habilidade na qual o jogador se move tão rápido que só é possível enxergar borrões pretos na tela. O modo RPG oferece muitas missões, mas ainda assim não tem a mesma qualidade das lutas 2D, que acabou em segundo plano.

GAME DESATUALIZADO

Narutimate Accel representa a entrada da série na fase *Shippuuden* do desenho animado, quando o ninja Naruto e seus amigos já são adolescentes. Porém, para decepção dos fãs, esta fase foi pouco aproveitada e os personagens que todos queriam controlar ficaram de fora, como a maioria dos membros da Akatsuki (o principal grupo antagonista) e a nova versão de Sasuke, o maior amigo/inimigo de Naruto.

O modo RPG oferece alguns eventos especialmente escritos para o game e os mistura com um breve resumo do início da fase *Shippuuden*, finalizando com o primeiro confronto entre Naruto e Itachi. A produtora do game não foi mais a fundo na história original para evitar que os jogadores japoneses que acompanham a série de TV de *Naruto*, que é defasada, descobrissem surpresas já reveladas pelo mangá, fonte da trama original da franquia.

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Bandai Namco
> **Produtora:** CyberConnect2
> **Gênero:** Ação/Luta
> **Plataforma:** PS2

NOTA: 8,0

Excelente game, mas abaixo das expectativas criadas pelos fãs

Modo Rpg detonado

DESCUBRA A SEGUIR DICAS E A ESTRATÉGIA VITAL PARA VENCER TODOS OS DESAFIOS DO PRINCIPAL MODO DE NARUTO ACCEL

CAPITULO #1

01. No mapa principal, oriente-se pelos pontos brilhantes indicados pelo radar para encontrar esferas, itens vitais para o Modo Herói. Siga apenas as esferas que estão nas áreas escuras do mapa, pois as outras estão fora do seu alcance e será necessário um pulo especial para pegá-las. Vá para a cidade na área sul do mapa. No caminho há alguns paredões rochosos, aperte ▲ e ● para ativar a técnica Rasengan e pressione ● freneticamente até esgotar a barra de resistência do paredão. Após a conversa na vila, não entre na caverna: volte, converse com todas as pessoas e salve seu progresso.

02. Na caverna, use o pulo duplo para cair no meio da ponte e salte novamente para não cair e alcançar o baú adiante. Ganhe experiência para subir de nível e ganhar técnicas como um salto especial que usa a técnica Kage Bushin: pule e aperte ▲ para ser arremessado pelo clone. Destrua os inimigos na próxima tela. A seguir, colete os pergaminhos e siga pelo lado esquerdo para encontrar uma alavanca. Acione-a, corra até o elevador que foi ativado no lado oposto da caverna e abra o baú.

Deste ponto em diante, só é preciso repetir o processo: ative alavancas pelo caminho para ativar plataformas, colete pergaminhos e destrua seus inimigos. Um inimigo monstruoso vai surgir e bloqueia seu caminho com um selo mágico: use o Rasengan para destruí-lo. Se você não conseguir, é sinal de que não ganhou experiência suficiente; portanto, volte e enfrente batalhas até que os seus braceletes fiquem vermelhos. Tente novamente e vai rolar uma animação, mas ainda assim não será possível destruir o selo. Faça todo o caminho de volta até o vilarejo e converse com Jiraiya.

03. Fale com todas as pessoas indicadas por pontos vermelhos no mapa. Estas pessoas vão surgir na vila e na entrada da caverna; alterne até não sobrar ninguém para conversar. Só assim você conseguirá permissão para voltar ao mapa inicial, que agora está tomado por uma névoa que atrapalha a visão do mapa. Siga contornando pelo lado direito do mapa para chegar à cabana indicada pelo ponto vermelho e assim reencontrar o mestre Jiraiya. Ele vai liberar Naruto do uso dos braceletes e isso vai

>> Sakura, a paixão de Naruto, bate muito mais forte nesta idade difícil

tornar seu Rasengan mais forte. Sem a neblina para atrapalhá-lo, volte rapidamente à caverna (lembre-se de que você já pode usar R2 para correr muito mais rápido e ✖ para pular em alta velocidade).

04. Após destruir o selo, prossiga. Ao chegar a um local com algumas placas, fique entre as cavidades nas paredes e use os pulos em supervelocidade (R2 + ✖) para escalar a parede. Deste ponto em diante, você não vai enfrentar nenhum desafio novo, apenas faça tudo que aprendeu até então.

No final, você vai enfrentar uma criatura abissal, uma espécie de lobo gigantesco. Ataque-a pelas costas para evitar contra-ataques da enorme mandíbula da criatura. Quando ela arremessar projéteis, defenda-se ou, se receber dano, aperte R2 para escapar do ataque e se transportar para uma zona segura. Use o Rasengan para infligir mais dano. Quando a criatura se dividir em cinco lobos menores, destrua-os com combos aéreos, pois no ar eles não conseguem atacar. Prolongue os combos o quanto conseguir para encher a barra de Chackra e recomeçar a atacar o gigante com força total.

CAPÍTULO #2

05. O segundo capítulo começa com o encontro de Naruto com seus velhos amigos. Após o bate-papo, suba pela rua, converse com Tsunade e Jiraiya, e então prossiga pelo lado esquerdo. Ao encontrar Jiraiya, converse com o ninja para dar início a uma das missões mais ingratas do game: encontrar 30 sapos. Eles estão espalhados por todos os lados. Veja na página 61 a localização de todos eles.

Siga pela trilha da esquerda para encontrar Kakashi e Sakura para um teste. Seu objetivo é alcançar Kakashi e tomar seu sininho. Ele é rápido e usa pulos em supervelocidade. O modo mais fácil de pegá-lo é orientar-se pelo radar para saber sua direção e não tentar segui-lo com seus próprios pulos em supervelocidade, apenas fique de olho: quando ele parar, corra em sua direção com R2 e aperte ● para agarrá-lo. Em seguida, rola uma conversa entre Naruto e Sakura. Tente sair do cenário e ela vai desafiá-lo: vença a moça rápido.

06. Durante o caminho de volta, vai rolar uma animação com dois membros da Akatsuki no deserto. Converse com seus amigos no caminho e vá ao restaurante de lamen para jantar com Iruka, o ex-professor de Naruto. Em seguida, rola uma nova animação na Vila da Areia Oculta e é revelado o atentado da Akatsuki contra Gaara, o líder do

>> Os heróis ganharam novas roupas na fase inédita da saga

povo do deserto. Sua nova missão é controlar Gaara e enfrentar Deidara. Gaara é muito lento; por isso, ataque com magias e ataques especiais (↑↑ + ●). Mesmo vencendo a batalha, Gaara é enganado e acaba seqüestrado.

07. De volta ao controle de Naruto, vá ao escritório de Tsunade. No caminho, você será interceptado por Kakashi. Fale com o

ninja e todos irão ao escritório da líder da vila. Após conversar com Tsunade, Kakashi e Sakura, vá até a área sem saída (uma tela antes do local onde Jiraiya se

>> Naruto é um jovem que torna-se um ninja selvagem quando ameaçam sua vida

encontra, suba a rampa). Você vai encarar um inimigo que usa duas espadas. Para vencê-lo, ataque com o Rasengan e use combos aéreos, pois enquanto ele estiver no ar não poderá contra-atacar. Para facilitar, vença os inimigos menores antes. Após derrotá-lo pela primeira vez, ele voltará mais veloz. Desta vez, mantenha-se na defesa para evitar seus combos e, no final deles, contra-ataque com seus ataques. Ao sair do cenário, você será transportado para o escritório de Tsunade para mais um bate-papo.

PRINCIPAIS TRADUÇÕES

Confira as traduções dos principais menus para não ficar perdido no game:

MENU PRINCIPAL

01. Modo RPG: é o principal modo do game. Aqui você encara jornadas por cenários 3D e acompanha parte da história da fase Shippuuden de *Naruto*;
02. Modo Herói: colete todas as esferas espalhadas pelos cenários do modo RPG para habilitar eventos deste modo. Aqui a trama segue os principais eventos das quatro fases centrais do anime durante a infância de Naruto;
03. Combate: desafie o computador em lutas com movimentação 2D;
04. Treino: teste suas técnicas;
05. Loja: gaste o dinheiro adquirido no Modo RPG em produtos colecionáveis;
06. Quarto do Naruto: veja toda sua coleção de tranqueiras, vídeos e trilhas sonoras compradas na Loja;
07. Opções: configurações do game.

LOJA

01. Bonecos
02. Vídeos dos ataques especiais
03. Vozes dos personagens
04. Trilha sonora
05. Personagens para o menu principal

OPÇÕES

01. Nível de dificuldade (fácil/normal/difícil/muito difícil)
02. Personagem do menu principal
03. Configurar controles **04.** Ajustar tela
05. Configurar som • **06.** Restaurar configurações originais

SAVE POINT (MODO RPG)

01. Salvar progresso
02. Transporte instantâneo (só fica disponível após terminar o game)
03. Cancelar

08. Após a conversa com Sakura na frente do restaurante de lamen, volte ao escritório de Tsunade e converse com ela. Saia e fale com Sakura para enfrentá-la. Não há segredos: ataque com suas melhores táticas. Neste ponto, começa o desafio extra Bing Book. Trata-se de uma lista que pode ser visualizada em seu menu de pause na qual há 48 nomes de adversários que você terá de encontrar e derrotar. Os adversários listados pelo Bingo Book são indicados por sinais verdes no radar. Conheça a localização de cada um deles na página 62. Vá ao escritório de Tsunade e converse com Kakashi e Sakura. Vá até a entrada do vilarejo e converse com Kakashi novamente. Sua nova missão é ir à Vila da Areia Oculta.

09. Saia de Konoha e siga pela trilha que leva à montanha. Você será atacado por seis assaltantes: destrua-os com facilidade. Escale o rochedo e encare uma segunda leva de bandidos (destrua primeiro os arqueiros). Adiante está o portão que leva ao deserto. Siga pela trilha da esquerda para chegar à entrada da Vila da Areia Oculta. Converse com Sakura. Volte ao deserto, à primeira tela do deserto e examine o cacto que tem flores brancas para coletar uma delas. Volte à vila para entregá-la para Sakura. Após a animação que mostra a equipe de Gai em Konoha, saia da vila e converse com Sakura novamente. Volte ao local onde você coletou a flor de cacto.

10. No caminho, vai rolar uma animação mostrando a equipe de Gai chegando ao deserto. Vai rolar a batalha entre Gai e Kisame. Primeiro terá que enfrentar Kisame controlando Gai, depois com Neji e Ten Ten. Após vencê-lo três vezes, você volta a controlar Naruto.

Na primeira tela do deserto, siga pela trilha da direita e vai rolar outra animação. Kisame ainda é uma ameaça e você terá que derrotá-lo com Rock Lee e Gai. No controle de Naruto, escolha a rota da direita e prepare-se para enfrentar o chefão final: Itachi. O vilão apela sem dó e é muito rápido. Não se aproxime quando ele criar a redoma de êxtase ou você ficará extremamente lento – nestes momentos, ataque de longe com os itens que coletar pelo cenário. Ataque bastante com técnicas especiais, principalmente com o Rasengan (↓, ↓ + segure ●). Se a sua energia ficar pela metade, aproveite para atacar o ataque especial nível 2, isso vai habilitar os poderes sombrios de Naruto e sua vida vai ficar mais fácil.

Após derrotar Itachi, assista à animação final e continue sua busca pelos sapos e inimigos listados pelo Bingo Book.

LUTADORES SECRETOS

• Elenco de *NH3*: tenha um Save Game de *NH3* em seu Memory Card para habilitar a maioria dos lutadores da versão anterior. Caso você não tenha, terá que habilitá-los individualmente no Modo Herói;
• Deidara: derrote-a no Modo RPG;
• Sasori: derrote-o no Modo RPG;
• Kisame: derrote-o no Modo RPG;
• Itachi: termine o Modo RPG;
• Chiyo: termine o Modo RPG;
• Yondaime: habilite todos os eventos do Modo Herói.

Logo após a seqüência de conversas do início do segundo capítulo, encontre Jiraiya e escolha a primeira opção durante o papo para aceitar uma caçada aos sapos do mestre ninja. Aperte START e clique sobre o pergaminho para acessar a lista de sapos encontrados. Alguns sapos estão nos cenário do Capítulo #1. O único meio de voltar a estes lugares é terminar o game, acessar um Save Point, escolher a segunda opção e indicar o caminho no mapa, ou seja, o local no canto superior direito, no alto. Confira a seguir a localização de cada um dos sapos e colete todos para ganhar um boneco secreto.

Pegue ao lado de Jiraiya ao começar esta missão

#02
Após sair de Konoha, perto das caixas

#03
No lago onde Naruto fez a prova do sininho

No memorial, sobre um dos pilares de madeira

No primeiro vilarejo do game, na frente à loja

No memorial, perto do local do sapo #04

#07
Pegue-o na rua, logo na entrada da Vila da Folha

#08
Saia da vila e escale o rochedo após a emboscada

Uma tela antes do local onde Jiraiya se encontra

No deserto, em um beco sem saída perto dos cânions

#11
Após vencer Itachi, encontre-o atrás das árvores

Abra o portão no final da Vila da Areia Oculta e pegue-o

#13
À esquerda do local onde você coletou o sapo #09

Na entrada da Vila da Areia, sobre as caixas da direita

Na entrada da Vila da Areia, sobre a passarela

#16
Na décima primeira tela da caverna do Capítulo 1

Após o final da luta contra Kisame, na saída da esquerda

Na primeira tela do deserto, sobre a área alta

Volte ao início do game. O sapo está no extremo norte

No cenário inicial do game, no meio da plantação

#21
Após coletar o sapo #19, siga sobre as raízes e os cipós

#22
Desça a ladeira rochosa no deserto. Está na plataforma

#23
Na entrada da primeira caverna do game

Na área superior do escritório de Tsunade

Após vencer Kisame, desça no fosso à direita

#26
Está sobre o balcão do restaurante de lamen

Na intersecção onde há um Save Point, no lado direito

Saia do deserto pela trilha no rochedo e vá ao Save Point

#29
Na última área da enorme caverna do Capítulo 1

No lado direito da rua que leva ao escritório de Tsunade

Bingo Book

Um vilão é capaz de transformar-se em todos os lutadores do game e é sua missão encontrá-lo. A seguir, listamos cada uma de suas aparições com o local e a identidade que o bandido assume. A numeração nas fotos é a usada pelo Bingo Book, o livro preto em seu menu de pause, enquanto a numeração entre parênteses representa a ordem em que o vilão aparece. Isso significa que você deve começar com Sakura e obedecer a ordem. Após completar o desafio, fale com Tsunade para ganhar bonecos e habilitar missões ninjas.

Inimigo: Naruto.
Na entrada da Vila da Folha Oculta (08)

Inimigo: Sasuke.
Eencontre-o no Memorial (50)

Inimigo: Sakura.
Sobre a ponte perto do lago da vila (13)

Inimigo: Neji.
Está na trilha que leva ao Memorial (15)

Inimigo: Rock Lee.
Visite o Memorial dos heróis de Konoha (14)

Inimigo: Ten Ten.
Na trilha onde Jiraiya recebe os sapos (12)

Inimigo: Shikamaru.
Desafie-o na Vila da Areia Oculta (30)

Inimigo: Choji.
Perto do restaurante de lamen (02)

Inimigo: Ino.
Primeira trilha na saída de Konoha (21)

Inimigo: Kiba.
Ele está na área verde sem saída (16)

Inimigo: Kiba
Floresta antes do deserto (25)

Inimigo: Hinata.
A garota está ao lado da cabana (10)

Inimigo: Asuma.
Encontre-o ao lado da cabana (11)

Inimigo: Kurenai.
Área do lago, atrás de uma árvore (48)

Inimigo: Anko.
Vá à área do lago e escale o rochedo (47)

Inimigo: Shizune.
Procure na área verde sem saída (17)

Inimigo: Jiraiya.
Entrada da Vila da Folha Oculta (09)

Inimigo: Tsunade.
Perto da área da cabana (46)

Inimigo: Gaara
Perto da entrada da Vila da Areia (29)

Inimigo: Kankuro.
Logo na primeira tela do deserto (32)

Inimigo: Temari.
Trilha após sair de Konoha (22)

Inimigo: Orochimaru.
Área do lago, perto do rochedo (48)

Inimigo: Kabuto.
Região desértica repleta de cânions (40)

Inimigo: Kimimaro.
Próximo ao portão do deserto (27)

Inimigo: Sakon.
Ao lado do portão do deserto (26)

Inimigo: Tayuya.
Escale o rochedo perto do lago (46)

Inimigo: Kidomaru.
Floresta onde Naruto enfrentou Itachi (43)

Inimigo: Jirobo.
Entre no deserto e vá pela saída esquerda (05)

Inimigo: Zabuza.
Atravesse o deserto até o Save Point (42)

Inimigo: Haku.
Trilha do rochedo no deserto (04)

Inimigo: Kohonomaru.
Trilha do deserto, após o Jirobo (03)

Inimigo: Hyuuga.
Intersecção em Konoha (07)

Inimigo: Shodai.
Sobre o escritório de Tsunade (49)

Inimigo: Nidaime.
No canto da área do Memorial (18)

Inimigo: Sandaime.
Na frente do escritório de Tsunade (21)

Inimigo: Naruto.
Na intersecção em Konoha (20)

Inimigo: Sakura.
Em frente ao escritório de Tsunade (01)

Inimigo: Kakashi.
Logo após sair de Konoha (24)

Inimigo: Gai.
Área desértica repleta de cânions (35)

Inimigo: Neji.
Trilha que leva à Vila da Areia (28)

Inimigo: Rock Lee.
Após sair de Konoha, suba pela trilha (23)

Inimigo: Ten Ten.
Encontre-a na intersecção (19)

Inimigo: Shikamaru.
Após vencer Kisame, na saída da direita (06)

Inimigo: Gaara.
Passarela da Vila da Areia Oculta (31)

Inimigo: Kankuro.
Entre no deserto e vá pela trilha da direita (34)

Inimigo: Temari.
Primeiro cenário do deserto (33)

Inimigo: Itachi.
Floresta da batalha final contra Itachi (44)

Inimigo: Kisame.
Beco sem saída no deserto (41)

Inimigo: Chiyo.
Entrada da Vila da Areia Oculta (45)

Você ainda vai ficar na dúvida ?

Melhor preço, atendimento e garantia é só aqui!

Qualidade
12 ANOS no mercado
Procedência

Oficina Própria
Assistência Técnica
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO nossa Garantia
A maior do Brasil

PS2 Slim
(Nova geração)

Roda jogos de PS2 PS1, filmes em DVD e cd de música

Escolha como pagar:
3X R$ 227,00
6X R$ 120,00
12X R$ 67,00
24X R$ 41,00
ou apenas:
R$ 580,00
*à vista. **

Nintendo Wii
(acompanha 1 jogo original a escolha)

Controle revolucionario detecta: Inclinação, mira e movimento

Escolha como pagar:
3X R$ 518,00
6X R$ 278,00
12X R$ 153,00
24X R$ 94,00
ou apenas:
R$ 1.390,00
*à vista. **

PSP

Ouvir MP3
Ver filmes e Fotos
Downgrade 3.03 ou 1.50

Escolha como pagar:
3X R$ 324,00
6X R$ 174,00
12X R$ 96,00
24X R$ 59,00
ou apenas:
R$ 850,00
*à vista. **

Playstation 3
(acompanha filme em Blu-ray)

Hard drive atualizável 60 GB e Drive Blu-ray

Escolha como pagar:
3X R$ 950,00
6X R$ 502,00
12X R$ 280,00
24X R$ 172,00
ou apenas:
R$ 2.590,00
*à vista. **

Por essa você não esperava!

As "100" primeiras ligações ganharão um SUPER DESCONTO! **

ligue AGORA para nossa central de atendimento e confira.

SUA COMPRA EM TODO... ...BRASIL!

Fratello Games®

Central de atendimento:
Fone: (11) 3362.2206

SEU GAME COM TUDO!
Para conhecer essas e outras promoções acesse
www.fratellogames.com.br

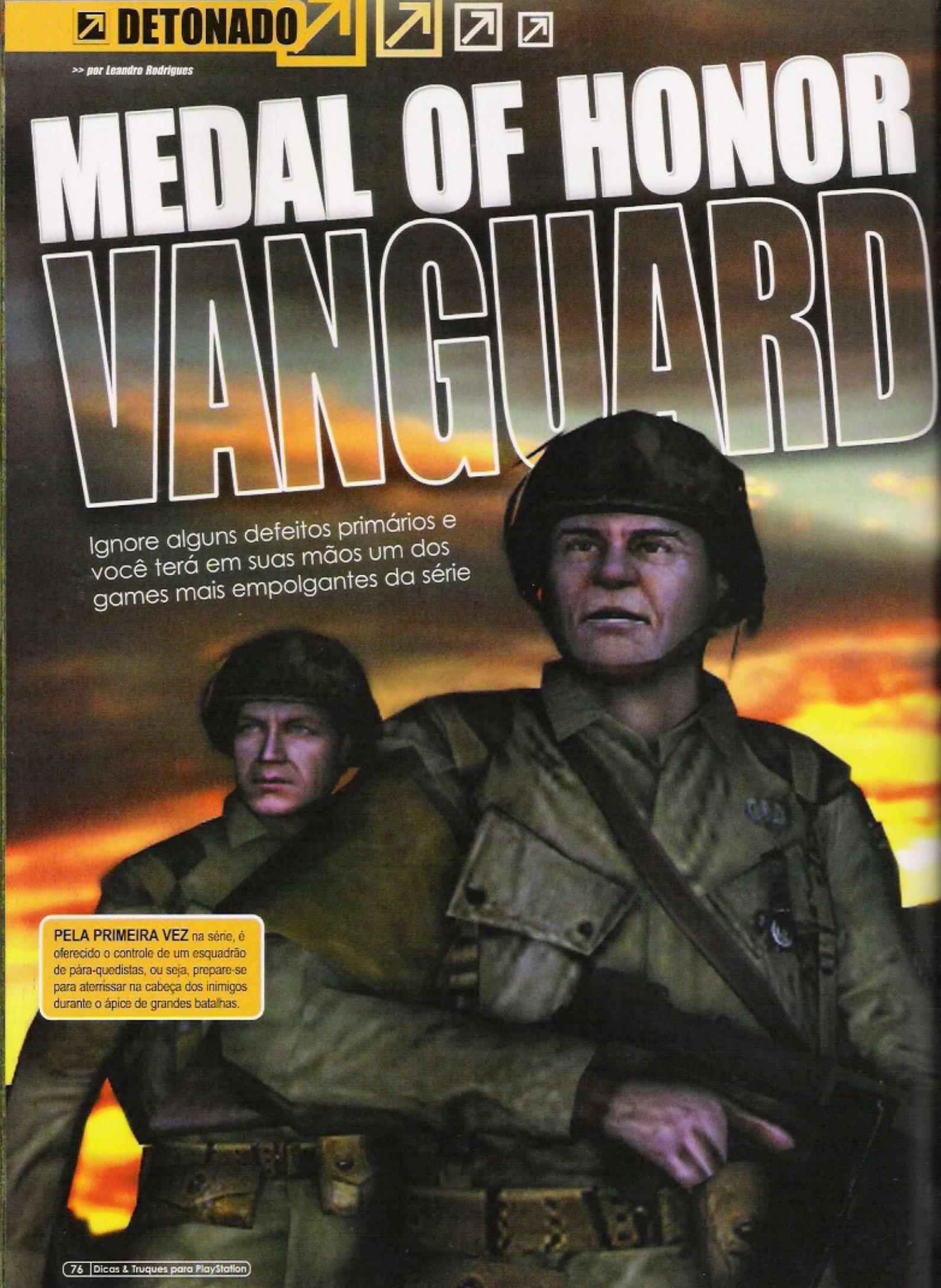
Visite uma de nossas lojas
Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3333-2092 / 3362-2206 - Fone/Fax: (011) 3224-9418
Loja 2 - Galeria São Paulo - principais entradas:
Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 257
Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - CEP: 01207-001 - São Paulo - SP

* O valor anunciado à vista serve para pagamento em dinheiro. ** Desconto só é válido para pagamento à vista.
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.
Os produtos anunciados serão válidos durante o mês de Março ou enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento credito sujeito a aprovação.

>> por Leandro Rodrigues

MEDAL OF HONOR VANGUARD

Ignore alguns defeitos primários e você terá em suas mãos um dos games mais empolgantes da série



PELA PRIMEIRA VEZ na série, é oferecido o controle de um esquadrão de pára-quedistas, ou seja, prepare-se para aterrissar na cabeça dos inimigos durante o ápice de grandes batalhas.

CONTAR DE MANEIRA interativa os principais fatos históricos da Segunda Guerra Mundial é uma das grandes marcas registradas da série *Medal of Honor*. Desta vez, os eventos escolhidos foram as manobras realizadas pela 82ª Divisão de Pára-quedistas norte-americanos, que atravessou a Europa, partindo da Operação Kusky, na Costa da Sicília, até a Operação Varsity em plena Alemanha nazista.

Nesta nova versão, você assume o papel de Frank Keegan, um oficial da 82ª Divisão. Ele começa o jogo como um soldado raso, mas durante as operações pode ganhar novas patentes e, conseqüentemente, novas responsabilidades.

Todas missões, como não poderia ser diferente, começam com um salto de pára-quedas em territórios hostis. No controle de Keegan, você escolhe entre diversos pontos marcados no mapa para aterrissar. Essa escolha pode influenciar diretamente nos itens que seu personagem vai ganhar ou na estratégia que deverá ser adotada para começar a missão.

Os gráficos não são nenhuma maravilha, mas apresentam bons efeitos de luz, principalmente quando o sol invade algumas cabanas através de furos nas paredes. Porém, a quantidade de defeitos é imperdoável para um jogo de final de geração. Há soldados que atravessam as paredes, partes do chão que somem e permitem ver o cenário inferior e por aí vão as aberrações técnicas.

Sempre impecável na série, a trilha sonora cumpre o seu papel com músicas empolgantes para reforçar os momentos de maior tensão, além de excelentes efeitos sonoros e diálogos bem dublados.

Medal of Honor: Vanguard é um ótimo shooter e, apesar de sofrer com os problemas citados, diverte e empolga. Confira nosso roteiro nas páginas a seguir e entre com tudo neste combate.

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Electronic Arts
> **Produtora:** Electronic Arts
> **Gênero:** Tiro
> **Plataforma:** PS2

NOTA: 7,0

Não é um espetáculo, mas oferece ação decente e ótima trilha sonora

OPERAÇÃO - HUSKY

• OFF-TARGET

Vire para a esquerda e desça ao lado do sinalizador. Acabe com o soldado e pegue o pacote de upgrade. Aperte ● para mudar de arma e escolha uma que tenha uma boa mira. Elimine os inimigos em cima e ao redor da escada do prédio da esquerda. Suba pela escada e invada a casa de barcos. Desça pela escada interna e termine de limpar a área antes de prosseguir.

Siga por dentro da casa e encontre-se com o Sargento Magnuson. Saia pela porta do lado esquerdo e continue rumo à cidade. Acabe com inimigos no alto dos prédios e também no meio da rua. Entre na sala do lado direito e elimine todos os soldados do sobrado. Volte às ruas e use a casa do lado oposto como atalho para ultrapassar a barricada.

Volte à rua, siga até o final do caminho e suba pelas escadas. Cuidado com os três soldados que estão no local. Use os objetos no caminho como proteção. Existem dois atiradores de elite, um de cada lado, na entrada do pátio: acerte-os para prosseguir em total segurança.

Entre na casa do lado direito, acabe com o soldado solitário para estabelecer sua base provisória. Vá até o segundo andar e mande bala em todos os inimigos que tentarem entrar na sua base. Não tenha pressa, pois seu objetivo é eliminar todos e não ser rápido. Após um tempo de resistência, eles vão recuar.

>> A mira é praticamente manual. Ponto para o realismo

• DER BUNKER

Desça até a rua e suba pelas escadas da casa do lado esquerdo. Siga por dentro, proteja-se e elimine todos os soldados na rua. Tome cuidado com os atiradores de elite no alto das sacadas e escadas. Continue subindo pela rua até chegar a uma bifurcação. Siga pela esquerda e suba pela escada. Aproveite para acertar os inimigos nas metralhadoras. Desça e pegue o caminho da direita.

Entre na casa do lado direito, elimine o inimigo na porta do lado oposto e pegue a mochila para fazer o upgrade. Da porta dessa sala, você tem um ótimo ângulo de visão para acabar com todos os inimigos que estão no prédio à direita. Acabe com todos que estiverem no pátio e siga sua tropa pela porta que foi aberta.

Continue pelos corredores até sair na rua, do outro lado do prédio. Elimine os inimigos, em especial os atiradores no topo da escada do lado direito e depois na janela. Suba pelo prédio e passe pela rua. Vire à esquerda para chegar a um grande campo. Vá para o lado direito e use sua arma de maior precisão para acabar com os soldados que estão nas metralhadoras na cobertura e dentro dos prédios.

Desça na trincheira e termine com o restante dos soldados. Com a área livre, vá até a porta do lado direito, aperte e segure ✖ para armar a bomba. Fique a uma distância segura e passe pela porta aberta. Dentro do Banker, acabe rapidamente com a resistência inicial. Em seguida, escolha o caminho da esquerda, termine o serviço e destrua os inimigos que sobraram. Volte e acione a bomba na Shore Gun, no centro do local. Saia e encontre a sua tropa.

OPERAÇÃO - NEPTUNE

• BEHIND ENEMY LINES

Suba com cautela pelo campo e use os muros como proteção. O lado oeste do campo é o caminho mais fácil para chegar à casa. Ao se aproximar, dois soldados vão sair do local. Acabe com eles e passe pelo primeiro quarto. Use a bomba para destruir o portão.

Corra até o caminhão e elimine todos os inimigos em frente à fazenda. Entre no primeiro prédio e use a janela para

>> Mais do que companheiros, soldados são irmãos de guerra

>> O clima de guerra envolve e aterroriza

enxergar os inimigos na outra estrutura. Entre na nova casa e suba pelas escadas. Desça pelo lado oposto. Seu objetivo é chegar à cidade. Acabe com os inimigos do lado esquerdo e siga para o lado direito. Atire nos inimigos nas janelas, passe pelo portão e por cima do caminhão. Destrua o portão para chegar à próxima rua.

Acabe com os inimigos e tome cuidado com as janelas fechadas, pois algumas

escondem soldados armados. Corra até o fundo, vire à esquerda e entre na casa. Siga pelos corredores e, ao sair, atravesse a rua. Invada a igreja. Atrás dos bancos existem vários inimigos. Assim que acabar com eles, suba pelas escadas e, nas janelas, proteja o sargento que está preso pelo pára-quedas. Quando todos forem eliminados, suba no armário e salve o sargento. Corra atrás dele e saia pela porta.

• SCAVENGERS

Acabe com os inimigos em frente à fazenda. Siga os soldados e passe a primeira ponte, que logo em seguida será implodida. Entre no prédio pela porta que foi aberta, saia pelo buraco e atravesse o campo repleto de inimigos. Pegue a primeira parte da bazuca no lado esquerdo. Corra até o final do campo e ajude o soldado a descer do pára-quedas. Passe por baixo da árvore caída e pegue a segunda parte da bazuca no lado esquerdo.

Acabe com os soldados do local e acerte o tanque sobre a ponte com dois disparos de bazuca. Elimine o inimigo que aparece embaixo do viaduto. Espere seu parceiro colocar uma bomba no obstáculo e prossiga.

• REQUIEM

Elimine os inimigos nas janelas. Siga pelo lado direito do mapa para invadir a casa. Continue em frente e entre na casa do lado oposto. Saia pelo outro lado, acabe com os inimigos na estrutura sobre o rio e passe rastejando por baixo do viaduto.

Use o muro para se proteger no final da rua e acabe com todos os inimigos. Pegue a bazuca que caiu e use-a para derrubar a barricada que impede a passagem na ponte. Acerte os inimigos e siga pela estrada do lado esquerdo. Suba pela escadas, acabe com os inimigos e pegue mais munições para a bazuca do lado esquerdo da tela. Acerte disparos no tanque, acabe com os inimigos e suba pelas escadas. Vire à esquerda e destrua mais um tanque. No canto esquerdo das salas há mais munições, caso precise recarregar. Quando acabar com o tanque, outro vai aparecer no lado direito, repita o procedimento. Para finalizar, destrua mais dois tanques na sacada da estrutura em frente a escadaria.

OPERAÇÃO - MARKET GARDEN

• A SHALLOW GRAVE

Vire seu pára-quedas para o lado direito e caia no moinho para pegar o pacote com um upgrade e transformar sua arma em uma ferramenta de franco atirador. Acerte os inimigos nas janelas e entre pelo lado direito.

Suba para o segundo andar e saia pela porta que foi aberta. Entre na primeira cabana

do lado direito. Acabe com os inimigos, principalmente o sujeito que está no telhado do galpão. Seus companheiros vão abrir o portão. Dentro do galpão, acabe com todos e desça pelas trincheiras. Entre no galpão e suba na torre. Acione a bomba para destruir a bateria antiaérea.

Volte e, no outro galpão, exploda a porta com a bomba. Elimine os inimigos e siga pelos andares intermediários. Antes de subir pela próxima escada, volte sua mira para o lado oposto e acabe com os inimigos que querem emboscá-lo. Abra a próxima porta com uma bomba e pegue os planos na mesa. Volte à sala anterior, siga para o lado esquerdo e prepare uma emboscada. Atire assim que os soldados desavisados entrarem. Saia e encontre sua tropa.

• HAUNTED

Vá em frente e passe pelo buraco do lado esquerdo do muro. Corra até a árvore e

elimine os inimigos que estão atrás do caixote e também do lado direito e dentro da casa. Entre no prédio pelo lado esquerdo. Uma vez dentro, concentre-se em proteger o local e mantenha os invasores do lado de fora. Quando não der mais para segurar e os vilões entrarem, recue, proteja-se atrás de uma caixa e dê apenas disparos precisos.

Continue pela casa e limpe o caminho. Acerte o soldado na metralhadora e corra. Use a bomba para abrir o portão. Cuidado nos corredores, pois sempre tem alguém cuidando das metralhadoras fixas. Na sala no canto esquerdo, há uma mochila para fazer upgrade na sua arma.

Suba pelas escadas e destrua a bateria antiaérea. Desça, vire para a esquerda e use a bomba para colocar o portão abaixo. Limpe a ponte da presença inimiga e siga em frente. Vire mais uma vez para o lado esquerdo e acerte os inimigos que estão perto da torre. Suba pelos escombros e acabe rapidamente com a bateria antiaérea.

• PREDATORS

Você precisa eliminar todos os inimigos que estão nas janelas dos prédios em volta da praça. Se una ao resto da tropa e siga-os para acabar com a resistência nas torres.

Saia pelo portão que foi aberto, entre no galpão e elimine os inimigos atrás dos muros. Seu companheiro vai destruir o portão. Continue pelos corredores e mate os inimigos nas janelas do lado oposto. Use suas bombas para destruir as paredes do lado esquerdo. Continue pelos novos corredores e destrua mais uma bateria antiaérea do lado direito.

Quando um dos soldados da sua tropa destruir a barricada, entre no prédio do lado direito e suba pela escada. Pegue a bazuca e dê um disparo contra o tanque. Desça e corra até o prédio do lado direito. Use a escada que está a sua direita e pegue outra bazuca sobre os caixotes. Acerte mais um tiro e pule no buraco do lado direito. Dê a volta pela praça e pegue a última parte da bazuca no andar superior do sobrado. Acerte o terceiro e último disparo contra o tanque e desça para encontrar sua tropa.

do tanque. Não tenha pressa e use sua melhor arma de precisão. Fique no local e só avance quando sua tropa começar a andar.

Elimine os soldados inimigos dentro da trincheira e os oficiais alemães nas metralhadoras. Acabe com os dois soldados do lado direito e acione a bomba para acabar com a bateria antiaérea. Depois da animação, acabe com todos os oponentes que seguirem na direção das ruínas. Após acabar com todos, siga pela trincheira e destrua todos. Quando estiver em frente à porta da base, acabe com os inimigos na metralhadora fixa, vire à direita e use a bomba para destruir a segunda bateria.

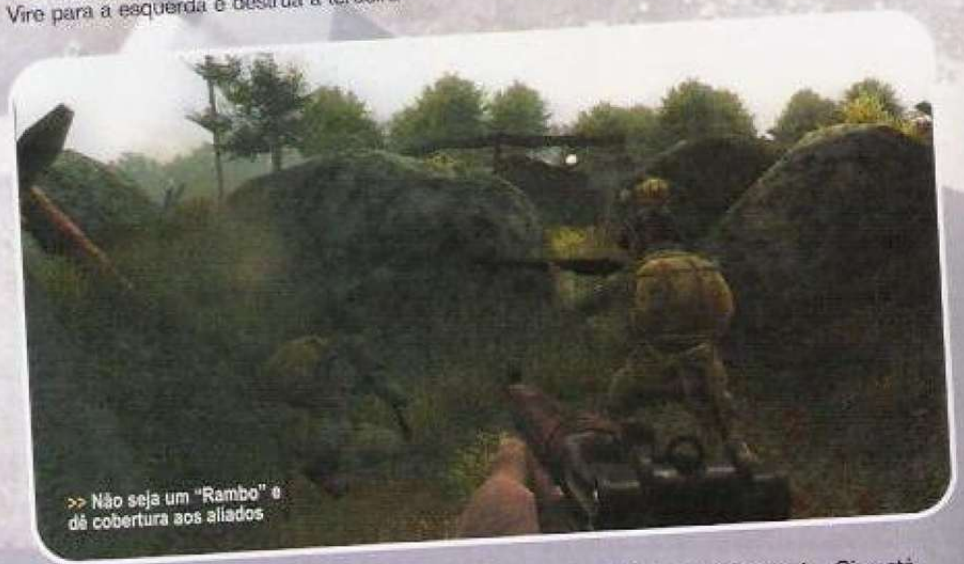
Volte à base e derrube a porta. Vá pelos corredores e destrua a segunda porta. Antes de sair para a nova área externa, abaixe e atire no soldado que está na frente da porta. Vire para a esquerda e destrua a terceira porta. Seu objetivo é limpar a área de qualquer presença inimiga. Acabe primeiro com os inimigos a sua frente e, em seguida, siga pelo caminho da direita. Suba pelas escadas, elimine os soldados do local e use uma arma de precisão para acertar os alvos do outro lado do cenário.

Prepare-se para encarar uma seqüência de emboscadas. Sempre que você avançar, vários inimigos vão aparecer para detê-lo. Seja cauteloso e use as caixas como escudo. Quando voltar ao lado externo, atinja todos os inimigos e destrua a última bateria antiaérea. Destrua também a porta do lado oposto.

Ao entrar nos túneis, acabe com os inimigos da primeira sala e desça pelo buraco do lado direito. Depois de eliminar os inimigos, siga até a sala do final do corredor, pegue granadas e um upgrade vital para transformar sua arma em um ferramenta de precisão. Volte e entre à direita. Siga até o final e assista à animação. Suba pelas escadas e elimine todos os franco-atiradores. O primeiro deles está no segundo andar, no lado esquerdo; o segundo também está no segundo andar, mas no lado direito; olhe com atenção para encontrar o terceiro no chão, do lado direito. Prossiga e acabe com o atirador que aparece no telhado.

Rasteje pelo túnel e entre no próximo. Na saída há um atirador no lado direito e outro no alto, do lado esquerdo. Adiante há mais dois. Continue a seguir pelos túneis e, sempre que quiser sair, dê uma olhada nos telhados da vizinhança para assegurar que não aparecerão surpresas desagradáveis.

Vire à esquerda no final dos túneis e esconda-se antes que os inimigos invadam o local pela porta adiante. Exploda a porta. Suba as escadas e entre na sala à esquerda. Cuidado com o soldado na metralhadora fixa. Derrube mais uma porta. Espere o próximo inimigo descarregar sua metralhadora para acabar com ele. Pule na parede da direita e elimine todos os inimigos entre as caixas. No andar superior, defenda a fábrica e elimine os inimigos na área frontal. Desça, pegue a bazuca e destrua o tanque. Repita o ataque contra os dois tanques finais do gan



>> Não seja um "Rambo" e dê cobertura aos aliados

OPERAÇÃO - VARSITY

• END GAME

Opte por cair junto ao sinalizador do lado direito. Seu primeiro objetivo é eliminar o atirador que está usando a metralhadora na torre. Desça pelo buraco, elimine o segundo soldado e exploda a porta para conseguir sair. Use as pedras como proteção e acabe com todos os inimigos em volta bateria antiaérea. Siga pela trincheira e entre na primeira à direita. Elimine os inimigos. Espere o tanque disparar seu canhão para correr até a parte inferior do veículo e instalar a bomba para destruí-lo.

Siga em frente e tome cuidado em todas as esquinas. Entre na nova estrutura e "limpe" o lugar. Acabe com mais uma bateria do lado de fora. Siga pela trincheira final e destrua todos os inimigos do local.

As caras são sempre as mesmas, mas não cansamos de vê-las em nossas miras

• THE CRUCIBLE

Siga pela trincheira até chegar ao galpão e acabe com os inimigos na passarela. Tome cuidado com o tanque que está disparando projéteis do lado esquerdo. Passe por baixo dos escombros e suba pela da escada no final da área. Acabe com os guardas que estão do lado oposto da escada. Dê a volta e jogue uma granada na área externa para eliminar dois soldados.

Pegue a bazuca e acerte dois disparos no tanque. Espere ele contra-atacar e corra até a área externa para pegar mais munição para o último disparo. Use a bomba para abrir a

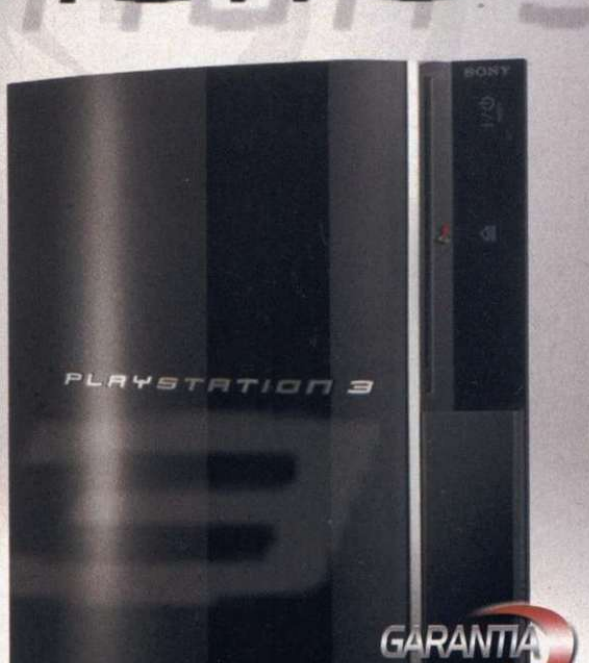
INICIAL GAMES

Sua Diversão Começa Aqui!

PLAYSTATION 3

A SUPER POTÊNCIA

- ★ *O mais desejado*
- ★ *Uma Oferta Tentadora*
- ★ *Fale com a gente*



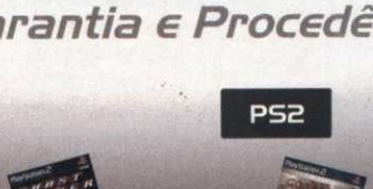
Garantia e Procedência.

LANÇAMENTOS

PSP

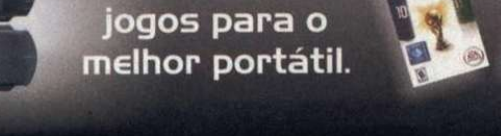
Os melhores jogos para o melhor portátil.

PS2



O campeão de popularidade continua com lançamentos e o melhor preço.

PC CD-ROM SOFTWARE



Agora você encontra aqui os jogos de PC da Sega.

Compre com segurança no site

www.inicialgames.com.br

SITE 100% SEGURO

TELEVENDAS 19 3236-0056 OU 3267-2099

Loja 1 - Av. Campos Sales, 600 - Centro - Campinas - SP - Loja 22 - (19) 3236-0056

Loja 2 - Campinas Shopping - 940 - Jd. Do Lago - Campinas - SP - Lj 214 - (19) 3267-2099

12X no cheque ou carnê - 10X nos cartões - Descontos especiais a vista

MEGASTAFF.com.br

>> por Leandro Rodrigues

>> Sem mulher e atormentado por seu lado negro, o nobre persa não tem sossego e o seu "inferno astral" ainda está longe de terminar

Prince of Persia Rival Swords

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Ubisoft
> **Produtora:** Pipeworks Software
> **Gênero:** Ação
> **Plataforma:** PS2 PSP

NOTA: 8,0

A fantástica aventura da série para PS2 comprimida em um "disquinho"

COMANDOS

■ .....Ataque principal (AP)
▲ .....Ataque secundário (AS)
✖ .....Rolar/Pular/Ação
● ..Soltar-se/Pegar/Jogar arma secundária
AE* .....Movimentação
AD* .....Câmera
L1 .....Ativar Adaga do Tempo
L2 .....Visão panorâmica
R1 ...Balançar/Defesa/Correr em paredes
R2 .....Visão em primeira pessoa
START .....Menu de pausa

*AD/AE = analógicos direito / esquerdo

A última grande aventura do príncipe da Pérsia renasce no PSP, mas sem grandes novidades

JÁ QUE ESTÁ PRONTO, basta adaptar e revender no portátil da Sony. Parece que essa foi a idéia da Ubisoft ao lançar *Rival Swords* para PSP, game que nada mais é do que a adaptação do sucesso *Prince of Persia: The Two Thrones*, lançado originalmente para PS2. Quase nada mudou: história, chefões e estratégias são as mesmas. Só algumas mirradas fases extras surgiram como bônus. A única novidade real, que não é nada atraente, foi a inclusão de um modo de corrida de bigas. Além desta competição ser muito sem graça, o modo inédito serviu apenas para compensar o fato de que as corridas originais não estão disponíveis durante a aventura da versão *Rival Swords*.

Apesar da ausência de novidades, seria uma grande injustiça não aplaudir a competência da Ubisoft nesta conversão. *The Two Thrones* é um game muito longo, bonito e complexo e tudo isso foi repassado para o portátil da Sony sem grandes perdas. É possível notar quedas na qualidade das texturas e algumas movimentações do personagem são mais travadas do que deveriam, mas não há nada que interfira na sua diversão durante o andamento do game.

Sem nenhum sabor de novidade, *Rival Swords* vai agradar a quem ainda não jogou *The Two Thrones* ou aos fãs mais fiéis do príncipe da Pérsia, jogadores que podem reviver as aventuras do herói. Confira nas páginas a seguir o detonado completo que serve tanto para *The Two Thrones* quanto para *Rival Swords*.

Roteiro

01. Depois que os demônios levarem Kaileena, role para passar pela abertura na parede e vire à esquerda. Suba na estrutura de madeira, pule o buraco e prossiga. Pule para a parede do lado esquerdo e corra por ela até o outro lado.

02. Escale a parede à direita e, em cima, siga para a esquerda. Desça pela escada e escale os dois pilares do centro da sala. Pule de um para outro até chegar ao alto e salte para a plataforma. Circule o local e, da estrutura de madeira, pule para a parte mais alta do pilar.

03. Pule e agarre na beirada da parede. Siga para a direita, desça, corra pela parede e pendure-se no beiral da parede. Suba no local disponível. Desça na nova sala para avistar uma fonte.

THE RAMPARTS

04. Siga em frente e suba a escada. Após coletar a faca, aproxime-se do inimigo e pressione **AS** para surpreendê-lo. Depois, sempre que o tempo parar, aperte o botão novamente para golpeá-lo.

05. Continue pela direita e pule no poste. Desça, elimine outro inimigo e corra pela parede em seguida. Ao agarrar-se no beiral, siga por ele e, no final, pule para o lado oposto. Desça a escada.

06. Siga em frente e corra pela parede da esquerda. No meio da corrida, pule para segurar na beirada da parede oposta. Suba, passe para o lado esquerdo e suba pela escada. No alto, corra pela parede e segure-se no beiral da passagem.

07. Depois da animação, corra pela parede da esquerda e escorregue pela cortina. Avance até o fim do local e suba a escada dentro da cabana. Pule para a escada seguinte, escale a parede e salte para a plataforma do outro lado. Suba, pule para a outra escada, desça e vá para a esquerda. Escale as duas paredes seguintes.

08. Do alto, desça com cuidado e acerte o arqueiro pelas costas. Desça a escada, entre na última janela e suba a escada.

THE HARBOR DISTRICT

09. Corra pela parede da esquerda e pule para a plataforma no final. Continue pelo beiral de madeira do lado esquerdo e, ao fazer a curva, suba de volta. Ande com cuidado pela viga, pule para a próxima e role pela abertura a sua frente em seguida.

10. Salte para a viga em frente, desça com cuidado até a viga mais baixa e surpreenda o inimigo mais próximo. Siga até a sala ao fundo e use a parede e as vigas para chegar ao alto. Feito isso, corra, pule em outra viga e salte na direção da parede a sua frente. Com o personagem suspenso, desça lentamente e pule quando estiver próximo ao chão. Elimine os guardas para prosseguir.

11. Pule na viga em frente, ande sobre ela e salte para a próxima. Pule para o vão na parede à esquerda e suba. Em cima, pule em outra viga e repita a operação no vão. Desça com cuidado e elimine a vítima mais próxima.

12. Suba a escada e continue pelo corredor ao fundo. Há dois arqueiros na área inferior. Tente surpreender pelo menos um deles e suba a escada para chegar ao alto da torre à esquerda. Da viga, pule para o parapeito. Aguarde o arqueiro voltar e pegue-o por trás. Role pela passagem para entrar em uma sala.

THE STREETS OF BABYLON

13. Suba pela parede à direita, corra por ela e pule para a viga que fica na esquerda. Espere o inimigo se aproximar e pegue-o desprevenido. Acerte o arqueiro e corra pela parede da esquerda. Em cima da viga, pule para o muro do outro lado e siga até o final do corredor, onde será preciso saltar de parede de em parede para chegar ao alto.

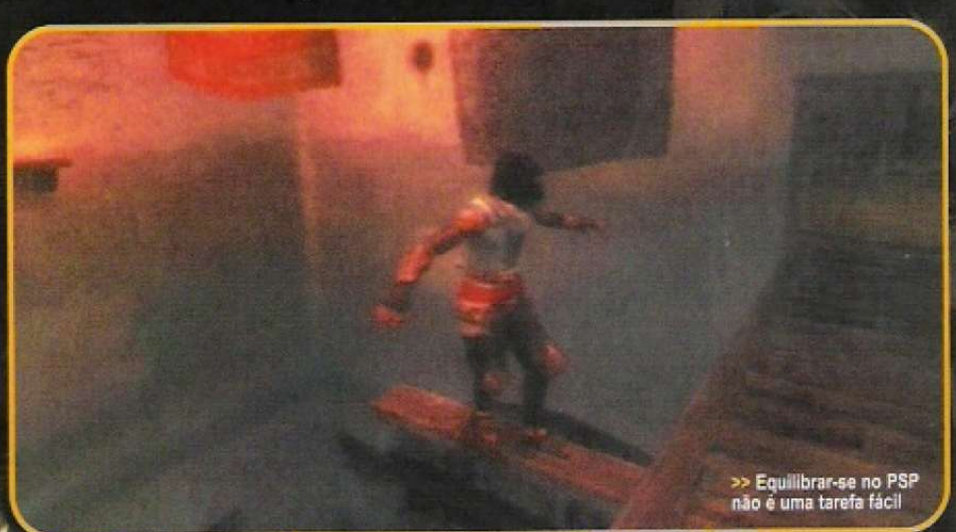
14. Corra, pule pelas vigas até chegar ao outro lado, desça com cautela e pegue os dois soldados desprevenidos. Siga em frente, passe pela viga e pule para a outra, ao fundo. Salte para o muro e corra pela parede à direita. No final, pule na próxima viga. Daqui, faça a seguinte acrobacia: pule para a parede, use a impulsão para pular na direção oposta e agarre-se na madeira. Suba e prossiga.

THE PALACE BALCONY

15. Desça pela sacada até o telhado, corra pela parede e pule para a próxima sacada. Elimine dois inimigos e, na próxima sala, livre-se de um arqueiro. Corra pela parede ao fundo e suba no pedestal. Novamente, corra pela parede em frente e aperte **AP** para fincar a adaga no local indicado. Pule e pressione o mesmo botão para subir. Salte para a sacada do outro lado, corra pela parede da esquerda e, quando estiver em cima do dispositivo, pressione o botão de pulo para saltar diagonalmente.

16. Suba na placa móvel da sacada para que uma porta seja aberta ao fundo. Corra e entre por ela. Escale a parede da direita e finque a adaga na parede do fundo. Desça, surpreenda o guarda e suba na viga à esquerda. Pule para a sacada e suba.

17. Entre na sala ao fundo e suba na sacada. Elimine o guarda, escale a parede e



>> Equilibrar-se no PSP não é uma tarefa fácil

>> O nobre persa destrói chifrudos sem piedade

finque a adaga no ponto certo. Corra pela parede e finque novamente a adaga mais à frente. Continue pela parede da direita e aperte AS quando a tela brilhar para eliminar o inimigo. Da parede ao fundo, pule para a outra parede e, na próxima, salte para a beirada do buraco. Suba e escale mais uma. No alto, finque a adaga e, em seguida, corra e pule para o lado oposto. Siga em frente para pular na parede que fica sobre o arqueiro. Surpreenda os dois inimigos.

18. Na sala ao fundo, escale a parede da esquerda e finque a adaga. Corra para o lado direito e pendure-se na beirada da parede. Depois da animação, suba e, no canto esquerdo, corra pela parede para acionar um dispositivo e pular para a viga em frente. Entre pela passagem que se abriu.

THE PALACE

19. No corredor cheio de armadilhas, a primeira coisa a fazer é correr para escapar do chão com espinhos. Em seguida, fique atento à lâmina que sai do chão. No final do corredor, seja rápido para escalar a parede, pois existem espinhos. A seguir, corra pela parede da esquerda, tome cuidado com a lâmina e pule para o lado esquerdo.

20. Corra pela parede da esquerda e, no dispositivo, salte diagonalmente para a esquerda. Escale a próxima parede, role para passar pelas lâminas e gire a alavanca no fim do corredor. Para chegar à abertura no teto, volte um pouco e, no meio da área marcada por duas faixas, escale a parede e pule para a outra. Finque a adaga no local demarcado para escorregar e, assim, acionar um bloco para subir. Se precisar, use a fonte que fica no lado esquerdo da próxima sala.

THE THRONE ROOM

21. Finque a adaga em uma das esfinges e corra para o lado direito – siga até o fim do corredor. Pule, mate o primeiro arqueiro, corra para a direita e pule no pilar. Pegue o segundo arqueiro pelas costas, escale a parede da direita e finque a adaga.

22. Pule para o pilar e depois para a sacada. Livre-se do arqueiro e salte para o pilar do lado oposto. Posicione-se em frente ao vão da parede, desça e elimine os dois guardas. Entre pela porta em frente.

23. Quando o palácio começar a desmoronar, corra pelos corredores, acione o dispositivo na parede em frente à porta fechada e siga por ela. Na parte seguinte, corra pela parede para não morrer quando o chão desabar. Mais a frente, finque a adaga no alto da parede e corra. Na última parede, desça deslizando pela cortina e entre pela porta.

THE TRAPPED HALLWAY

24. Siga pelo corredor da direita evitando as armadilhas. Acione o dispositivo na parede em frente à porta e, na próxima sala, fique atento aos escombros. Pule no único pilar disponível e passe para outros dois ao lado. Por fim, pule na parede, suba dois lances e pule para o pilar mais alto. Antes de ela cair, pula para a parede e finque a adaga no ponto certo. Corra para a direita e repita o procedimento anterior. Pule para o último pilar e, depois, para a viga. Desse ponto, pule para a passagem com fogo.

25. Salte para a cortina do lado oposto e, no fim da descida, pule no vão na parede do outro lado e desça.

THE RUINED PALACE

26. Tome cuidado para não ser pego por nenhuma armadilha no corredor. Em seguida, colete areias do tempo nos jarros. Pule para o outro lado e corra pela parede da esquerda para acertar os guardas.

27. Elimine os dois guardas e siga pela parede a sua frente. Finque a adaga no ponto certo e continue sua escalada.

THE ROYAL CHAMBERS

28. Acione o dispositivo próximo à porta e siga em frente. Desça as escadas e, ao acordar depois da animação, pendure-se na barra a sua frente. Pule para as outras, siga em frente e agarre-se em outra barra. Pule para a parede, vá para a esquerda e desça pelo vão da parede.

29. Na nova área, dê cabo dos inimigos, escale a parede do lado e finque a adaga na engrenagem para abrir a passagem secreta. Com cuidado, desça pelas paredes até o lado com água. No fundo, escale a parede usando sua adaga. Pule para o pilar para abrir uma porta e siga por ela.

30. Desça pela parede, passe pela água e suba pelos pisos da parede à esquerda. Pule no pilar e, a seguir, para a barra. Salte e suba na parede que se move. Finque a adaga e corra para a esquerda. Pule no vão da parede, no canto esquerdo, e desça.

31. Depois da transformação, o príncipe passa a se alimentar das areias do tempo. Use a corrente na estátua do gárgula, puxe e entre pela porta que se abriu.

32. Desça, pegue o baú e suba de novo. Corra, aperte **AS** para prender a corrente na barra e passe para a viga. Avance por mais duas barras, elimine alguns inimigos, entre na gruta em frente e puxe o bloco usando a corrente. Siga pela nova porta, suba na parede, ande para a esquerda e suba dois níveis. Corra pela parede da direita e suba a escada.

33. Acione a engrenagem no canto esquerdo usando sua adaga e pule para a barra quando a plataforma se mover. Pule para a próxima e, na parede giratória com espinhos, espere o momento certo para pular até chegar ao topo. Da viga, pule no vão entre as madeiras e desça.

34. Suba pelas madeiras na parede e, na frente da plataforma móvel, pule e finque a adaga. Corra para a sua esquerda e continue em frente. Na sala a seguir, finque a adaga na parede à esquerda e entre pela nova porta. Vire à direita, passe pelas lâminas, continue em frente e beba a água da fonte dourada para ser transportado. Avance desviando das armadilhas até chegar à luz branca.

35. Faça o caminho de volta, entre na porta à esquerda e passe pelas lâminas.

THE TUNNELS

36. Passe pelos corredores e corra pela parede à esquerda. Pule para a plataforma, corra pela parede da direita e suba a escada. Prossiga tomando cuidado com os dardos.

37. Pule os buracos, livre-se dos dois arqueiros e suba pelas beiradas na parede a sua frente. Passe para o outro lado, tome cuidado com o piso que cai e escale a torre.

THE FORTRESS

38. Desça pela coluna entre as paredes, acabe com os inimigos e finque a adaga no poço de areia do tempo. Corra pela parede da esquerda e pule na barra. Pule para a próxima e pegue o arqueiro desprevenido.

39. Pule na corrente, desça e elimine mais dois inimigos. Suba no bloco à direita e finque a adaga no alto. Corra para a esquerda e finque-a novamente. Continue correndo, pule nos dois dispositivos para chegar ao fundo do local e suba na borda da parede da direita.

40. Após exterminar os dois soldados deste local, gire a alavanca para abrir o portão e corra pela parede da esquerda tomando cuidado com os espinhos.

41. Controlando a versão negra do príncipe, corra pela parede da esquerda e, embaixo do lustre, jogue a corrente. Corra mais um pouco e pule para a corrente. Elimine os inimigos no piso térreo e suba no pilar. Pule para as barras e, da última, pule e finque a adaga na catraca para abrir o portão.

42. Durante a corrida de biga, preocupe-se com duas coisas: atacar sem dó qualquer um que tentar subir no seu veículo e jogar as bigas adversárias contra as paredes. Depois da animação, continue em frente, subindo por paredes e escadas até chegar a uma fonte.

THE LOWER CITY

43. Suba na viga e pule para a que fica em frente. Salte para o beiral do lado direito, siga para a direita e desça quando não puder mais avançar. Da janela, desça mais um lance, ande para a direita e, da ponta da viga, pule para o outro lado. Siga para a esquerda e desça pelo outro lado.

44. Corra pela parede da direita e use o dispositivo de impulso para chegar ao lado oposto. A seguir, livre-se dos guardas e pendure-se na beirada. Abaixo há um ponto no qual a adaga pode ser fincada. Faça isso e espere um inimigo se aproximar para surpreendê-lo. Repita o esquema com o guarda mais a frente, depois suba na viga e pule no vão entre as paredes.

45. Desça com cuidado e elimine os guardas. Siga pela porta deste local e, ao virar à esquerda, dê cabo dos soldados. Suba na caixa, finque a adaga no alto, corra para a direita e desça do outro lado. Corra pela parede até o lado oposto e destrua as criaturas.

46. Corra pela parede da direita, passe por um buraco, pule o próximo e escale a parede. Após a metamorfose, livre-se de mais monstros e pule para o outro lado, mas não se esqueça de usar a corrente e correr em seguida para não ser morto quando o piso desmoronar. Corra pela parede da esquerda e segure-se na barra. Suba e pule para a plataforma.

47. Passe pela plataforma que está descendo e use a corrente na barra para alcançar a escada oposta. Suba até o topo para voltar ao normal.

THE LOWER CITY ROOFTOPS

48. Pule para o prédio à direita e elimine o arqueiro, depois desça pela esquerda e livre-se de outro atirador. Pule para o outro lado e assista à animação.

49. Continue pelos telhados dos prédios, livre-se de mais arqueiros e siga em frente. Pule para o prédio em frente, corra pela parede da direita e use o dispositivo para alcançar a corrente. Desça com cuidado e, depois de eliminar todo mundo, entre pela porta à direita. Corra, desça pelo poço e escale a parede ao fundo, fincando a adaga nos locais marcados. Salte para a estrutura de madeira no lado oposto, suba até o nível mais alto, corra pela parede da direita e finque a adaga no final da parede. Desça até o chão usando os outros pontos da parede.

>> Forte contra monstros, mas fraco com mulheres

50. Escale a parede da direita e finque a adaga. Suba mais um lance e finque-a novamente. Dali, corra e finque-a na catraca do lado direito para abrir duas portas. Entre pela que fica no lado oposto, passe as armadilhas e, no alto, tome água na fonte dourada. Do outro lado, passe por mais armadilhas para aumentar sua barra de energia, faça o caminho de volta e finque a adaga na catraca ao lado da porta para poder sair.

51. Abra as duas portas usando a adaga e siga passagem ao lado para enfrentar o primeiro chefe.

THE ARENA

Chefe: Jawless Brute

Circule em volta do inimigo para não ser surpreendido e procure por pontos para fincar sua adaga.

Quando encontrar, escale a parede, suba em uma plataforma e, assim que a tela brilhar, quando ele agarrar você, gire o analógico. Então acerte mais dois golpes quando a espada brilhar. Quando ele tombar, suba em suas costas e acerte mais três ataques. Para continuar a aventura, pule no túnel.

THE ARENA TUNNEL

52. Corra pela parede da direita, suba na plataforma móvel, pule e use sua corrente para pegar a barra que fica no lado oposto. Use a corrente mais uma vez para chegar ao outro lado, tomando cuidado com os pilares que fecham a passagem. Na viga, pule para a esquerda, desça a escada e, no fundo, puxe o gárgula com a corrente. Salte ao que se formou e corra para passar pela porta.

53. Corra pela parede da direita, use a corrente no lustre e suba nas plataformas do outro lado. No alto, corra para a esquerda e use a corrente novamente. Suba e volte usando as barras mais acima. Continue pelo corredor até o personagem voltar ao normal.

THE BALCONIES

54. Corra pela parede da direita até o outro lado, elimine o inimigo e corra pela parede da esquerda. Livre-se de mais um guarda e, da sacada, pule para o prédio em frente. Assim que derrubar outro inimigo, desça e escale a parede a sua frente. Finque a adaga no alto e corra para a esquerda para se agarrar na corrente.

55. Surpreenda os soldados abaixo, desça até a fonte e volte ao nível superior para acionar o dispositivo na parede. Ative a câmera lenta e desça para entrar na porta.

THE DARK ALLEY

56. Escale a parede do canto e siga pulando de um lado para o outro. No alto, finque a adaga no ponto certo e corra para a esquerda até o final do corredor. Suba a escada e pule de prédio em prédio eliminando os arqueiros.

57. Após a conversa com a princesa,

>> Farah sonha enquanto seu príncipe rala para salvá-la

siga para o lado oposto, suba na parede e finque a adaga. Corra para a esquerda, derrube mais alguns inimigos e tome cuidado com o fogo no teto. Entre pela porta aberta pela princesa.

58. Na ponta da viga, salte para o centro do vão e desça devagar. Pule para o lado oposto, finque a adaga, corra para a direita e escorregue pela cortina. Escale a parede, corra pela da esquerda e, ao descer por outra cortina, pule antes de cair no abismo.

59. No canto esquerdo no final do corredor, pule de um lado para outro entre as paredes para chegar ao topo. Suba na plataforma, dê a volta e ande até a ponta da viga. Pule para o outro lado, corra pela parede da esquerda e suba as duas escadas.

60. Livre-se dos inimigos invisíveis e siga para a direita. Escale a parede e finque a adaga. Suba, corra ao redor da torre e pule no pilar do outro lado. Repita esse esquema e finque a adaga no local disponível. Corra para a direita e pule no dispositivo.

61. Coloque o objeto derrubado pela princesa embaixo da parede onde há um buraco. Corra e entre por ele. Lá dentro, acione a catraca usando a adaga, desça e corra pela parede da direita para voltar e entrar pela porta.

62. Pule o buraco, siga para a direita e finque a adaga no outro lado. Corra para a esquerda e seja rápido na plataforma, pois ela cai depois de um tempo. Pule, finque a adaga no lado oposto, corra para a esquerda e, da plataforma, salte para acionar a catraca. Na outra plataforma, seja rápido e pule para o outro lado.

63. Continue pulando de uma plataforma para outra e corra pela parede da direita. Salte para o lado, escale a parede ao fundo, pule para o outro lado e livre-se de dois cachorros. Suba na pedra e corra pela parede da direita. Segure-se na barra no último instante, pegue impulso, pule e acione a catraca na parede.

64. Suba na pedra que surgiu, corra pela parede da direita e suba na madeira. Corra novamente pela parede e pule na barra. Pule para o muro e depois salte para o outro lado. Escale, finque a adaga e vá para a esquerda. Salte para a viga e, em seguida, para dentro do prédio. Desça e enfrente todos os inimigos.

65. Posicione o objeto embaixo dos símbolos da parede, suba e finque a adaga neles. Acione a alavanca mais acima, volte e desça no vão entre as plataformas. Suba na pequena elevação e finque a adaga ao lado. Corra para a direita e passe pelos dois símbolos para fincar a adaga novamente. Suba e, do outro lado, acione mais duas alavancas.

66. Volte à primeira alavanca e acione-a mais duas vezes. Suba no objeto liberado pela princesa e acione a catraca. Depois da animação, acione a catraca de novo, suba e entre pela porta que se abriu. Siga pelo corredor pulando nas plataformas.

THE TEMPLE

67. Acione a engrenagem e, após a transformação, pule na viga e salte para o outro lado. Elimine as criaturas e corra para a direita. Da plataforma, corra novamente e pule no final, usando a corrente para chegar ao outro lado.

68. Corra para a esquerda e pule na viga. Dê cabo dos inimigos e puxe o bloco com o gárgula. Suba, pule para o outro lado, entre pela porta e puxe mais um gárgula.

69. Corra pela parede da esquerda e use a corrente para chegar até o outro lado. Dê a volta no salão usando os lustres na parede, desça e mate todos os inimigos. Acione a pedra e entre na porta que se abriu. Faça o mesmo com a pedra seguinte e passe pelas armadilhas antes que a porta se feche.

70. Acione a alavanca e elimine os inimigos. Suba na parede e pule no pilar. Suba, pule para o outro, volte à plataforma, salte em direção às barras e suba por elas até chegar ao corredor. Acione outra alavanca, siga pela porta, corra pela parede da direita, desça pela cortina e, depois, pule para a outra. Acione a engrenagem e corra pela parede da direita. Suba no muro e continue pelas escadas.

THE MARKETPLACE

71. Depois da animação, volte e corra pela parede da esquerda. Pule para a estrutura de madeira no meio, dê a volta e desça pelo vão. Pule na viga. Coloque a caixa sobre a placa móvel, entre pela porta e escale a parede no final do corredor.

72. Pule de poste em poste, puxe a caixa para perto do muro, suba e pule para o outro lado. Acione a engrenagem, posicione a caixa liberada pela princesa sobre o bloco móvel e suba no outro. Entre pela porta, corra e suba a escada. Escale a próxima parede e suba pelas plataformas.

73. Corra pela parede da direita, use o dispositivo e finque a adaga. Continue pela mesma parede, pule para o outro lado e finque-a novamente. Atravesse o local usando as vigas e fincando a adaga.

THE MARKET DISTRICT

74. Desça, escale a parede da direita, pule para o lado oposto e segure-se no beiral. Vá para a direita, finque a adaga, continue e suba no beiral novamente. Ande até a ponta da viga e pule no vão da parede. Desça, derrube os inimigos, acione a engrenagem e use a câmera lenta para entrar pela porta ao fundo.

75. Siga pela esquerda e suba na

parede ao fundo. Pule de viga em viga e acabe com todos os guardas. Use o poço, puxe uma caixa de madeira para que a princesa chegue ao outro lado. Empurre a caixa embaixo da engrenagem e vá para a porta. Corra pela parede da direita e use os dispositivos.

THE BOWERY

76. Corra pela parede da esquerda, pule para a direita e suba na plataforma. Derrube os inimigos, pule para a viga e, a seguir, para o lado. Com o personagem transformado, pule e use a corrente para chegar ao outro lado. Desça e elimine os inimigos.

77. Suba no lado oposto e, do alto, pule e use a corrente. Suba na viga e depois pule para o prédio. Na sala vermelha, acione o dispositivo na parede, use a câmera lenta, entre pela porta e desça na cortina.

78. Há mais inimigos na área inferior. Depois de eliminá-los, suba na coluna central e pule para o pilar. Volte para a coluna e entre na sala. Acabe com os guardas, corra para o outro lado, entre na sala e suba, pulando entre uma parede e outra.

79. Acione a alavanca para fazer o lustre descer. Corra pela parede da esquerda e use a corrente para segurar nele. Entre na sala da esquerda, mate o arqueiro e pule na sala com água. Ao voltar ao normal, siga pela outra janela.

80. Suba pelo túnel para conversar com a princesa.

THE BROTHEL

Chefe: Woman In Purple

A luta não é fácil. Acerte a garota com diversos golpes e, na disputa de força, pressione **AP** repetidamente. A inimiga fugirá e você se transformará. Corra e pule na viga para chegar ao outro lado. Elimine o inimigo e colete areias do tempo. Quando estiver na mesma plataforma da oponente, acione a câmera lenta e suba para continuar a disputa. No fim rola mais uma disputa de forças. Seja rápido. Depois da vitória, siga a princesa pela porta.

THE PLAZA

81. Desça pela cortina e, no final, pule para o outro lado. Corra, salte para o lado oposto e pule novamente, usando a corrente para continuar o percurso. A seguir, pule na viga e desça até o chão. Corra, use os dispositivos pelo caminho, pule no beiral da parede e continue em frente.

82. Corra pela parede da esquerda e use o lustre para chegar ao outro lado. Elimine os inimigos e faça a seguinte seqüência de movimentos para completar o percurso: escale a parede em frente à barra, pule, use a corrente na barra e, em seguida, pule na viga. Corra pela parede da direita e aproveite o lustre para atravessar para o lado oposto. Use os dispositivos nas paredes até chegar ao alto do pilar e, então, pule para a plataforma de madeira.

83. Acione a pedra na parede e corra para a porta. No próximo corredor, siga em frente até voltar ao normal.

THE UPPER CITY

84. Suba na caixa no fundo da sala, corra pela parede à direita, pule na estrutura acima e acione a alavanca para abrir as travas da caixa no chão. Puxe-a totalmente para o lado oposto, suba nela mais uma vez e pule na madeira do outro lado. Volte para se agarrar na viga que fica mais acima.

85. Suba pela coluna no vão da parede, pule para a viga e surpreenda os guardas. Na seqüência, acione outra alavanca e corra pela porta que se abriu. Corra pela parede da direita e use os três dispositivos para chegar ao final do corredor.

86. Corra pela parede da esquerda e pule na corrente. Desça, elimine os inimigos, passe pelo corredor e acabe com mais alguns. Acione o dispositivo, entre pela porta, suba a escada no meio do corredor e continue a subir, pulando de parede em parede. Suba na viga e, depois, no prédio à direita.

87. Corra pela parede da direita e pule para o outro lado. Continue em frente e desça pelas plataformas. Corra pela parede da direita, pule nos dois dispositivos e desça para eliminar o inimigo. Desça mais um lance, livre-se de outros guardas e verifique o poço. Acione a placa móvel na parede e entre na porta.

88. Destrua os vasos, puxe a caixa até o fundo e escale a parede. Suba no bloco, finque a adaga no ponto disponível, corra para a esquerda e pule para o outro lado. Finque a arma novamente e suba até a plataforma mais próxima.

THE CITY GARDENS

89. Pule na viga em frente e, dela, salte para fincar a adaga na parede. Corra para a direita e finque-a novamente. Suba no beiral e corra pela viga, depois pule para o outro lado, suba e siga para a direita. Finque a adaga em mais um ponto, corra e finque-a novamente em outro ponto.

90. Surpreenda o inimigo e siga pelo parapeito. Pule para o outro lado e depois para um coqueiro. No último coqueiro, suba e pule para fincar a adaga na catraca. Continue pelos coqueiros e volte ao pilar. Da madeira, pule para o outro lado e desça até o chão da maneira mais segura possível.

91. Na viga, pule para o outro lado e, na última, agarre-se e siga pelas barras. Pule para o muro do lado direito, salte em direção ao coqueiro e desça para eliminar os inimigos. Verifique o poço em seguida.

92. Acione a engrenagem no alto da torre, suba no coqueiro e pule nas plataformas que surgiram. Desça, livre-se dos inimigos, corra pela parede da direita e segure-se na viga. Pule para o outro lado e pendure-se no parapeito. Acabe com os oponentes e continue a descida.

93. Hora de lutar contra a criatura cheia de folhas e galhos. Para começar, atinja as pernas dela até que ela fique de joelhos. Aproveite a oportunidade e suba nas costas da criatura para acertá-la. Quando assumir o controle do monstro, tenha cuidado para não bater na parede. Faça-o encostar nas portas para abrir caminho e prossiga até ele cair morto. Passada essa parte, suba a escada à direita.

THE CANAL

94. Antes de seguir para a esquerda, role pelo buraco na parede à direita. Siga pelo parapeito à direita, pule para o outro lado e continue até o fim do corredor. Suba pela escada, beba água da fonte dourada e avance pelo corredor com armadilhas.

95. Volte, entre na passagem à esquerda que ignorou anteriormente e pule de uma parede para outra até chegar ao topo. Lá, corra pela parede da direita e segure-se no parapeito ao fim. Salte para a escada e desça. Pule para o novo parapeito, depois para a barra e, então, para o corredor.

>> Mais importante do que lutar é manter a pose

THE PROMENADE

96. Siga em frente, elimine o inimigo, posicione a caixa junto ao muro próximo à água, bem no canto direito. Suba nela, corra pela parede e pule de uma para outra, acabando com o inimigo ao fundo.

97. Acione o bloco móvel na parede, corra pela parede da direita, pule no dispositivo e suba no parapeito. Suba pulando de uma parede para outra e, em cima, corra no sentido contrário para se transformar novamente.

98. Desça pela corrente, mate os inimigos e acione a engrenagem no alto da parede para fechar as janelas. Corra pela parede e use a corrente no lustre. Desça pela cortina e use o outro lustre para chegar ao lado oposto.

99. Livre-se dos inimigos nesse local e acione a nova engrenagem. Mais janelas serão fechadas. Corra pela parede, use o lustre e, em seguida, os três dispositivos. Acabe com mais um guarda, corra pela parede da direita, use mais dois dispositivos e, por fim, o lustre. Elimine todo mundo, acione outra engrenagem e suba na viga. Pule na janela aberta e corra até o outro lado. Suba na parede do canto e pule na outra janela. Corra pela parede da direita e use os dois lustres para chegar ao outro lado.

100. Segure-se no parapeito e puxe o gárgula. Pule nele e corra pela parede da esquerda. Na escada, desça e puxe outro gárgula. Corra pela parede da direita e pule para o outro lado para voltar ao normal. Escale as paredes ao seu lado e pule para as barras. Desça pela corrente. Verifique o poço, entre pela porta e suba adiante.

THE ROYAL WORKSHOP

101. Acione a engrenagem e passe pela porta. Suba na madeira, pule na plataforma e desça um nível. Corra, pule para a outra plataforma ao fundo, corra pela parede e suba na viga. Continue pelas outras duas vigas até a plataforma mais alta. Destrua a próxima porta para atravessar. Para isso, será preciso acionar várias vezes as engrenagens nos sentidos indicados pelas setas, sempre alternando entre a da esquerda e a da direita. Para deixar a seta no sentido necessário, gire a alavanca mais próxima. Veja na lista a seguir qual a seqüência de movimentos para as engrenagens:

Engrenagem	Movimentos
Esquerda	uma vez para frente
Direita	duas vezes para a direita
Esquerda	duas vezes para frente
Direita	uma vez para a direita
Esquerda	uma vez para trás
Direita	uma vez para a direita
Esquerda	uma vez para frente
Direita	uma vez para a direita
Esquerda	uma vez para frente
Direita	uma vez para a esquerda
Esquerda	uma vez para frente

THE KING´S ROAD

102. Outra corrida de bigas. Desta vez, além dos desafios já conhecidos, você terá que desviar de obstáculos que estão no meio do caminho.

Chefe: Axe and Sword Twins

Concentre seus ataques no inimigo com a espada. Quando o outro tentar pegar você pelas costas, desvie para que o machado dele fique preso no chão. Aproxime-se para iniciar o Speed Kill e atacar os dois inimigos em uma única seqüência. Repita a mesma tática até vencê-los.

103. Na sala, depois de se transformar, elimine todos os inimigos, entre pela porta que se abriu e escale a parede no final. Em cima, saia do outro lado e suba. Continue a subida após voltar ao normal.

THE PALACE ENTRANCE

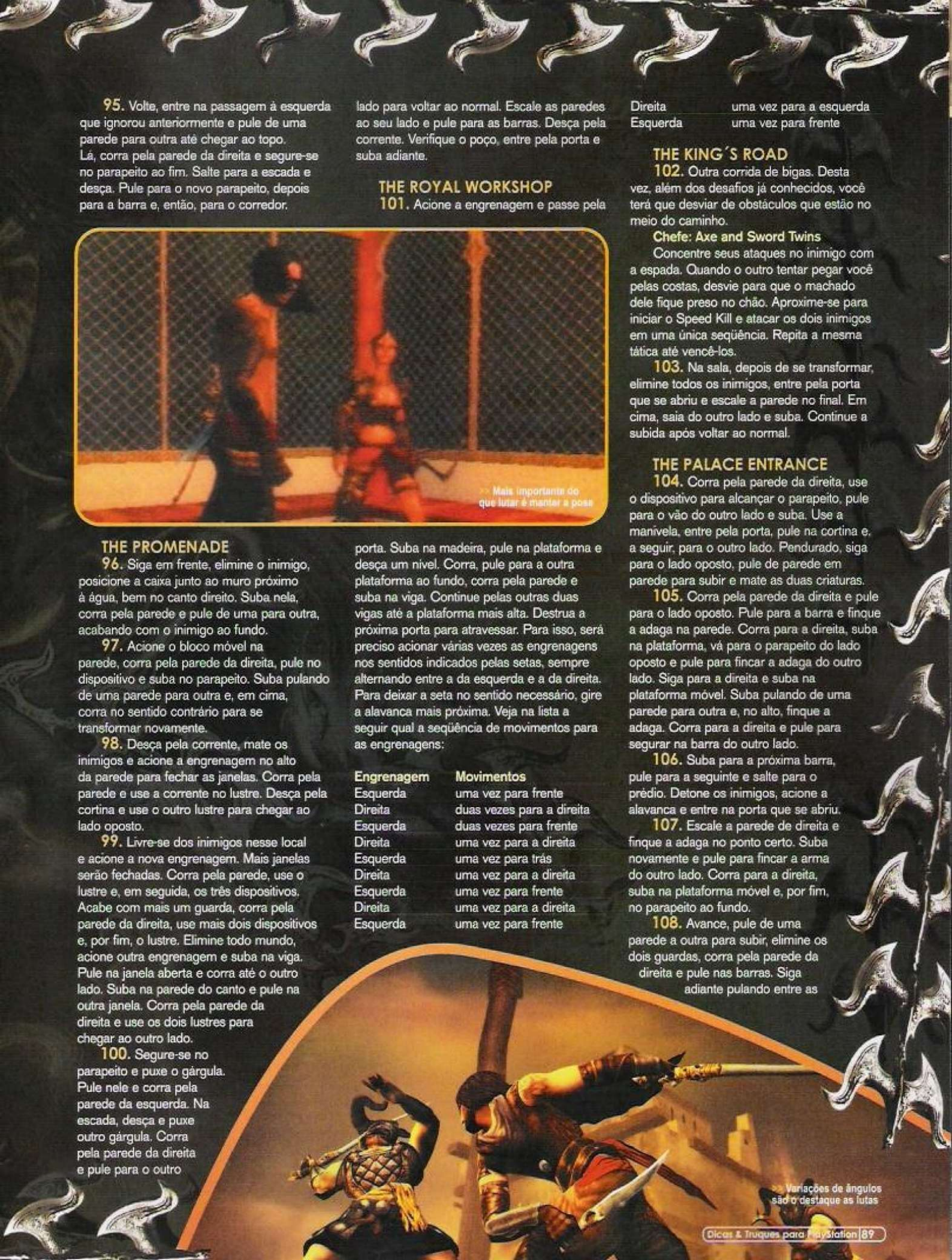
104. Corra pela parede da direita, use o dispositivo para alcançar o parapeito, pule para o vão do outro lado e suba. Use a manivela, entre pela porta, pule na cortina e, a seguir, para o outro lado. Pendurado, siga para o lado oposto, pule de parede em parede para subir e mate as duas criaturas.

105. Corra pela parede da direita e pule para o lado oposto. Pule para a barra e finque a adaga na parede. Corra para a direita, suba na plataforma, vá para o parapeito do lado oposto e pule para fincar a adaga do outro lado. Siga para a direita e suba na plataforma móvel. Suba pulando de uma parede para outra e, no alto, finque a adaga. Corra para a direita e pule para segurar na barra do outro lado.

106. Suba para a próxima barra, pule para a seguinte e salte para o prédio. Detone os inimigos, acione a alavanca e entre na porta que se abriu.

107. Escale a parede de direita e finque a adaga no ponto certo. Suba novamente e pule para fincar a arma do outro lado. Corra para a direita, suba na plataforma móvel e, por fim, no parapeito ao fundo.

108. Avance, pule de uma parede a outra para subir, elimine os dois guardas, corra pela parede da direita e pule nas barras. Siga adiante pulando entre as


>> Variações de ângulos são o destaque as lutas

paredes e finque a adaga no alto.

A seguir, corra pela parede da esquerda e pendure-se no parapeito. Siga para a esquerda e pule para o lado oposto, depois livre-se do inimigo e pule para o elevador onde a princesa está.

109. Quando o elevador parar, elimine os demônios e acione a alavanca. Assim que as pedras começarem a se mover, suba pelo vão entre as paredes, corra para a direita e suba no bloco móvel. Finque a adaga no ponto mais próximo, corra para a esquerda e finque-a novamente. Suba ao ponto mais alto possível e corra pela parede da esquerda. Finque a adaga na pedra que se move e continue correndo para a esquerda.

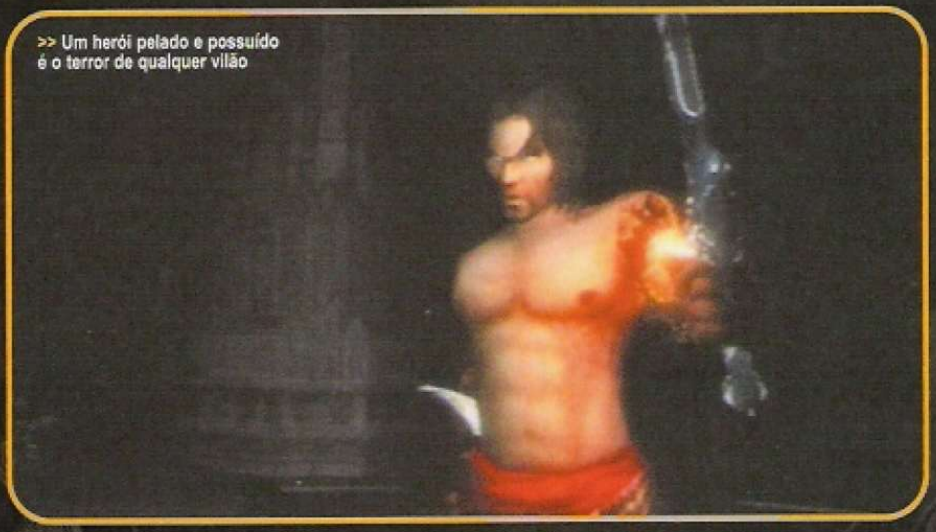
110. Corra pela rocha em movimento, desça pela cortina e, no fim, pule para a viga do outro lado. Dê a volta e, da outra viga, pule em direção ao vão para subir. No topo, finque a adaga, corra para a direita e pule para o outro lado, fincando a arma no local disponível. Corra pela parede da esquerda, segure-se no beiral e desça ao lado da porta.

111. Corra pela parede do lado direito, pule, finque a adaga na parede oposta e corra para a esquerda. Continue no mesmo sentido e finque a adaga novamente. Pule para a barra e, logo em seguida, para o outro lado. Finque a arma mais uma vez e corra para a direita.

THE HANGING GARDEN´S112.

Desça para o parapeito mais próximo, siga para a direita e, assim que possível, suba até encontrar a princesa. Depois disso, corra pela parede da esquerda, pule na barra do outro lado e desça pelo vão.

113. Corra pela parede ao fundo e finque sua adaga no ponto disponível. Corra novamente, pule na rocha móvel e suba pelas barras. Da ponta da viga, pule para a barra do outro lado e, então, para a parede. Depois da animação, corra pela parede da esquerda, segure-se no parapeito e desça pelo vão.



>> Um herói pelado e possuído é o terror de qualquer vilão

114. Examine a fonte de areia, pule e finque a adaga no símbolo. Suba e use o bloco móvel para pular de parede em parede e subir. No alto, agarre-se ao parapeito e vá para a esquerda. A seguir, desça pelo vão e acabe com dois inimigos.

115. Corra pela parede da direita, segure-se no beiral ao fundo e pule na barra do lado direito. Salte para beirada acima, pule para o outro lado e, em seguida, para a direita.

THE STRUCTURE´S MIND

116. Ande até a ponta da viga e pule para o vão. Desça tomando cuidado com as lâminas, passe pelo corredor com armadilhas e, na próxima sala, alinhe as três plataformas no nível mais alto para habilitar uma ponte. Para isso, use as alavancas correspondentes a cada plataforma e movimente-as nas direções indicadas na lista a seguir:

Plataforma	Movimentos
Direita	para cima uma vez
Esquerda	para cima duas vezes
Meio	para cima uma vez
Direita	para cima duas vezes
Meio	para baixo uma vez
Esquerda	para baixo uma vez
Meio	para cima duas vezes
Esquerda	para cima uma vez

Depois de completar a seqüência, corra para a ponte e assista à animação.

THE WELL OF ANCESTORS (1)

117. Entre pela porta da direita, corra pela parede desse mesmo lado e use a corrente no lustre. Corra mais uma vez e segure-se no lustre para alcançar a viga. Pule na direção da corrente e use a sua arma para descer com cuidado na viga apodrecida. Seja rápido e pule na plataforma à direita. Corra pela parede à esquerda e use o lustre para chegar à porta aberta.

118. Recupere a energia, saia e pule na viga. Desça dois níveis e corra pela parede da direita, usando os lustres para chegar até a outra ponta. Desça pelo vão no canto direito, elimine os demônios na área inferior, pule e use a corrente nos lustres em frente.

119. Corra pela parede da direita e use os lustres. Desça pelas vigas, corra pela parede da esquerda e use os quatro lustres para entrar no vão da caverna. Use a corrente na barra, siga pela caverna e ande no parapeito do lado direito. Siga em frente, livre-se dos inimigos, suba na viga e pule para o vão. Desça até o fundo.

120. Pule de beirada em beirada para chegar ao fundo da caverna, desça e use a corrente na barra em frente. Prossiga desviando das armadilhas, corra pela parede da direita, pule no dispositivo, suba e pule para o outro lado.

121. Escale a parede e puxe o gárgula do outro lado. Suba, pule para a parede da esquerda, passe pelas lâminas e acione o bloco no chão para entrar na sala. Colete a nova adaga, destrua a porta danificada e entre por ela.

THE WELL OF ANCESTOR´S (2)

122. Usando a arma recém-adquirida para iluminar locais escuros, entre na sala em frente e corra pela parede da esquerda. Pule para o lado oposto, elimine alguns inimigos invisíveis, corra pela parede da esquerda e passe por dois buracos. Continue em frente com cuidado.

123. Vire à direita e pule nas plataformas ao centro. Prossiga sempre em frente e, depois, corra pelas duas paredes à esquerda.

THE LABYRINTH

124. Pise no bloco móvel, entre na porta que se abriu, corra pela parede da esquerda e pule para o beiral à direita. Siga em frente, pulando de um parapeito para outro, e pise no bloco para entrar.

125. Pule nas barras e, do outro lado, corra pela parede e suba no

parapeito. No nível mais alto, pule na barra e, então, para o outro lado, fincando a adaga no símbolo. Suba pelos outros símbolos, pule no muro, quebre a parede e pule para a plataforma do centro.

THE UNDERGROUND CAVE

126. Pule para a plataforma da direita e quebre outra parede. Passe pelas plataformas com armadilhas e corra pela parede da direita. Suba no vão da parede, pule para o outro lado, finque a adaga e segure-se na barra em seguida. Pule para o outro lado e suba pulando de uma parede para outra. Acione a engrenagem, corra pela parede da direita e pule em dois blocos móveis.

127. Do outro lado, pule e acione outra engrenagem. Pule no pilar central, desça e pule para o outro lado. Quebre a parede, escale a próxima e finque a adaga. Suba, pule para a direita e, em seguida, salte para o outro lado.

128. Livre-se das criaturas, quebre a parede, suba na plataforma acima usando a parede da direita. Corra pela parede da esquerda, segure-se na barra e pule para o vão. Desça com cuidado, elimine os inimigos, finque a adaga no ponto específico e suba.

129. Pule no pilar e desça em seguida. Pule para o outro pilar, elimine os oponentes e destrua a parede ao fundo. Corra pela parede da esquerda, finque a adaga no símbolo da direita e volte. Suba usando o vão entre as paredes, passe pelas armadilhas e continue a subida usando os símbolos.

THE ROYAL KITCHEN

130. Acione a engrenagem e acabe com todos os inimigos na sala que foi aberta. Vá para o canto esquerdo, ao fundo da sala, e corra pela parede. Finque a adaga no local disponível, suba, corra para a esquerda e pule na viga. Avance, pule no símbolo novamente, salte até a plataforma e finque a adaga no símbolo novamente. Pule na outra viga, finque a adaga na parede e corra para a esquerda. Acione o bloco e entre pela porta aberta.

THE SECRET PASSAGE

131. Corra pelo corredor, pule nas barras e suba rapidamente na plataforma.

THE LOWER TOWER

132. Suba na plataforma de madeira do lado esquerdo, corra pela parede, segure-se na barra e suba pelas outras plataformas. Corra pela parede novamente, pule na viga e desça pelo vão mais próximo. Pule para o outro lado e elimine o inimigo.

133. Acione a alavanca, suba, escale a parede e pule na viga. Em seguida, salte para o outro lado, suba pelas vigas e acione outra alavanca. Continue a subida por outras vigas e, no topo, puxe a caixa do elevador, encostando-a na parede. Suba, finque a adaga, pule para a direta e próxima usando a mesma técnica.

134. Pule para o pilar de madeira. Agora volte e finque a adaga na parede. Continue seguindo para a direita e suba na barra. Vire para o outro lado, suba na plataforma, suba até a porta e entre por ela. Corra pela parede da direita desviando das armadilhas e prossiga pelo corredor.

THE MIDDLE TOWER

135. Acione a engrenagem e saia pela porta. Escale a parede, ficando a adaga nos pontos disponíveis, pule no pilar e acione a alavanca ao fundo. Suba pelas vigas, puxe a caixa do elevador ao fundo até o outro, acione a alavanca e use as barras para subir.

136. Passe a caixa para o terceiro elevador, escale a parede da esquerda e pule para a plataforma. Corra pela parede e pule no elevador. A seguir, salte para a viga e vá para a plataforma de madeira. Suba pelo vão das tábuas e finque a adaga no ponto mais alto. Pendure-se nas barras e use-as para chegar ao lado esquerdo.

137. Para passar pelo corredor gigante cheio de armadilhas, é preciso ter em mente duas coisas: atenção total para não perder o sincronismo dos movimentos em hipótese alguma e olho atento no cenário, para avistar a distância os pontos onde é possível fincar a adaga para se pendurar.

138. Do lado de fora, corra pela parede da esquerda e, da plataforma, suba no muro. Acabe com os inimigos, empurre a caixa para o elevador, pule na plataforma do lado oposto e depois salte para a esquerda.

Livre-se dos novos oponentes e leve a caixa para o outro elevador.

139. Troque a caixa de elevador, pule para o outro e, depois, salte para o prédio. A seguir, corra pela parede da esquerda, suba e vá para a esquerda. Suba no pilar, pule para a plataforma da direita e finque a adaga no ponto acima. Pule de símbolo em símbolo e entre na estrutura de metal para eliminar os inimigos desta área.

140. Saia do outro lado, suba, finque a adaga no local disponível e siga para a esquerda. Da viga, pule para outro lado, continue por outras vigas e finque a adaga no lado oposto. Pule para o pilar e, depois, para o parapeito. Entre pela porta à direita.

THE UPPER TOWER

141. Corra pela parede da direita, finque a adaga no ponto disponível, continue para a direita e suba ao parapeito. Continue a subida usando as paredes e os pontos de fixação.

142. Nos próximos corredores o esquema é usar os parapeitos, lembrando sempre de esperar o momento certo para não cair. Continue subindo pelas barras.

THE TERRACE

143. Suba as escadas, passe pelo jardim, suba e acione o bloco móvel na parede da direita. Volte ao jardim, entre pela porta, atravesse o corredor e quebre a parede. Desça o corredor e suba pelo elevador.

Chefe: Vizier

O último desafio do jogo ainda não começou, mas esse cara é encrenca digna de chefe final. A luta começa franca. Acerte-o com ataques secundários e tome cuidado com os contra-ataques e com as pedras lançadas por ele. Depois da animação, o inimigo cria um redemoinho. Desvie das pedras e corra para o pilar que fica atrás do inimigo. Suba e, quando a tela brilhar, pressione **AS** e realize um Speed Kill. Repita esse procedimento mais duas vezes e o adversário adotará uma nova estratégia. Para vencê-lo, suba nos escombros lançados por ele e, no local mais alto, aperte **AS** no momento certo.

THE MENTAL REALM

Chefe: Dark Prince

Agora chegou o momento de enfrentar seu pior inimigo: o seu próprio lado negro. Acerte alguns golpes no Dark Prince para que ele fuja, depois siga pelos corredores sem se preocupar com os buracos, pois tudo não passa de alucinação. Na sala com os dois tronos, dezenas de príncipes demoníacos surgirão. Elimine os que estiverem no seu caminho, suba a escadaria e curta o final.

Fases Extras Exclusivas no PSP

Os poços de areias do tempo de *Rival Swords*, para PSP, revelam fases extras alucinantes. Confira abaixo as instruções vitais para vencer os desafios e terminar o game com tudo o que você tem direito

>> Sem piedade e sempre com estilo: esse é o lema

THE FORTRESS EXTRA (PASSO 38)

Vire para a esquerda e pule de parede em parede até o alto. Gire a alavanca e faça o mesmo do outro lado. Retorne à plataforma central e desça pela estátua. Pule nas quatro barras no meio das roldanas. Vire à esquerda e use a adaga para abrir o dispositivo. Desvie das armadilhas e suba pela escada. Pise nos botões corretos na seguinte seqüência de cores: amarelo, vermelho e branco.

Suba no altar. Depois de pegar a fonte, vire e siga pelo caminho da esquerda. Corra pela parede para chegar ao final do corredor. Pule no galho da árvore e no beiral. Desça e pule no vão das paredes. Pule para o lado oposto e finque sua adaga. Vire à esquerda e pule na plataforma do começo para voltar ao jogo normal.

THE LOWER CITY EXTRA (PASSO 45)

Suba nos caixotes e pule usando a parede como apoio. Vire para a plataforma e corra para o outro lado. Pule na direção da parede no centro da tela e elimine os três inimigos. Suba no pilar em frente à porta e prossiga até o poço.

THE BALCONIES EXTRA (PASSO 55)

Esta fase é simples: corra na passarela do centro até o alto para ganhar o poder de diminuir a velocidade do tempo.

THE DARK ALLEY EXTRA (PASSO 65)

Pule na plataforma em frente ao ponto inicial. Ande pela viga, pule na próxima plataforma e vá até o navio. Destrua os inimigos e suba no local onde está o arqueiro. Corra pela parede do lado esquerdo, use o dispositivo para alcançar as escadarias e suba.

Quando o nivel da água começar a subir, use seu poder para a cena em câmera lenta para salvar-se. Quando estiver do lado de fora, suba na montanha e pegue o poder no poço. Transformado na sua versão sombria, vá pela passagem do lado esquerdo. Corra pela parede e use o mastro em frente. Pule para um segundo mastro e vire à esquerda. Corra pela parede.

THE MARKET DISTRICT EXTRA (PASSO 75)

Destrua com cautela e eficiência todos os inimigos que estão na sala. Pise no dispositivo que está na parede da esquerda e volte pelo portão. Use o poço para absorver 150 areias do tempo.

THE UPPER CITY EXTRA (PASSO 87)

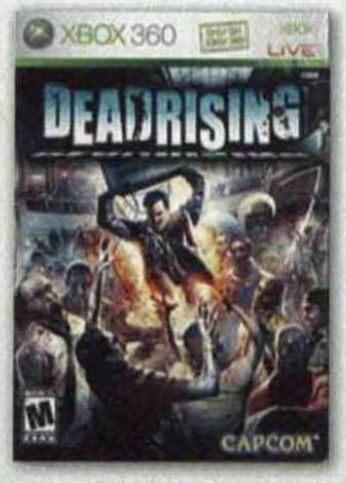
Suba na plataforma do centro para ganhar o poder e faça o caminho de volta.

THE CITY GARDENS EXTRA (PASSO 91)

Pule na plataforma da esquerda e corra pela parede. Use a corrente e dê a volta nas duas plataformas. Pule na torre e, em seguida, no mastro. Use a barra para alcançar a parede. Quando você cair dois niveis, vire à esquerda, pegue um vaso e pule para o lado oposto. Suba pelas paredes e use as barras de ferro para chegar à parte alta. Vire à esquerda na viga de madeira para chegar à plataforma no centro da tela. Use a corrente nas vigas do alto. Vá até o poço e volte ao normal. Vire à direita, desça e use os lustres para chegar ao lado oposto. Suba pela escada e vá pelo beiral da direito. Pise na água e desça pela corrente.

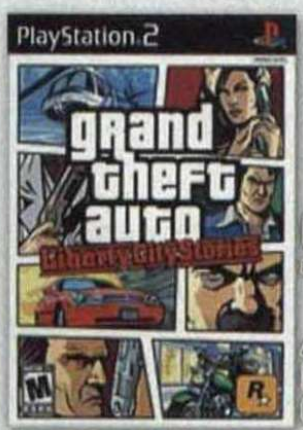
Netunia
.com.br

OS MELHORES JOGOS, OS MELHORES PREÇOS



DEAD RISING

FIFA WORLD CUP 2006



GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES

PIRATES OF THE CARIBBEAN

ATENDIMENTO PERSONALIZADO

>> por Leandro Rodrigues
Fotos: Nelson Alves Jr.

Football Square

Entre em campo e sue a camisa em jogos de futebol sem precisar sair da sala

A ONDA É buscar novas maneiras de jogar videogame sem necessariamente ficar preso ao joystick. *Football Square* consegue um meio termo e permite que o jogador possa interagir com um jogo de futebol por meio de um tapete especial.

DENTRO DE CAMPO

O funcionamento do *Football Square* é muito parecido com o criado pelos famosos tapetes para games de dança. Basta plugar no PlayStation e começar a pisar. Porém, ao contrário do acessório de dança, este tapete deve ser usado em conjunto com o controle. Primeiro você deve conectar o aparelho ao console e, em seguida, encaixar o controle Dual Shock no adaptador que fica no tapete. Com o controle, você movimenta os jogadores, enquanto o tapete usa três sensores posicionados na parte superior do acessório para interpretar cada um dos seus movimentos.

O jogo escolhido pela redação para o teste foi *Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007*, a última versão do maior simulador de futebol. Neste game em particular, os sensores funcionam da seguinte maneira: o sensor da esquerda faz o jogador chutar para o gol, o sensor central faz lançamentos e, por último, o sensor da direita serve para fazer os passes. Se você estiver sem a bola, tudo muda: o sensor da esquerda arrebenta com um carrinho e o central rouba a bola.

Para acionar um dos comandos, basta passar o pé sobre o sensor sem encostar no dispositivo. O comando é executado automaticamente e uma luz vermelha acende no sensor para mostrar que o chute foi captado. Os sensores conseguem até identificar a velocidade com que o seu pé passa sobre o leitor para calcular a força do passe ou do chute.

Não seja perna-de-pau e apenas passe o pé sobre o sensor, nada de pisar em cima dele

PISADA DE BOLA

O *Football Square* é um acessório que se destaca entre seus concorrentes pelo excelente custo benefício. Mas pisou na bola por não vir acompanhado de um manual de instruções. Seu funcionamento é simples, mas um manual seria muito bom para explicar melhor o funcionamento dos sensores ou até para passar instruções sobre o uso adequado do tapete e calçados permitidos para não desgastar a superfície.

DIVERTIDO e fácil de usar. O difícil é agüentar seus amigos tirando sarro enquanto você joga e faz poses estranhas

FICHA TÉCNICA

> **Fabricante:** Foston
> **Onde Encontrar:** www.mundodosgames.net
> **Preço:** R$ 59,00
> **Ponto Forte:** Permite uma maior interação com os jogos de futebol e ainda queima calorias
> **Ponto Fraco:** Não possui manual de instruções
> **Características:**
- Compatível com PS1 e PS2
- Acabamento de plástico dobrável
- Três sensores de movimento
- Funciona com todos os jogos de futebol
- Não tem manual de instrução
- Não tem embalagem

Toing

SUA MÚSICA NO SEU CELULAR

SMS 48800

Como baixar o conteúdo Toing no seu celular:

PLAY

Envie uma mensagem de texto com a palavra **PLAY**

Enviar para **48800**

...para o número **48800**

Seu celular tem a tela colorida?

Responda SIM se tiver ou NAO se ele somente exibir preto e branco.

Responda **SIM** ou **Não** conforme seu celular e siga as instruções! Você irá receber uma lista de conteúdos para escolher. (SMS não tarifado)

www.toing.com.br

wap.toing.com.br

Dúvidas:
4003.86.67 (TONS)
(custo de ligação local)

Email:
atendimento@toing.com.br

Envie um SMS com a palavra PLAY para 48800

Personalize seu celular com Ring Tones, Hits MP3, Wallpapers Jogos, Vídeos e Crazy Tones!

LANÇAMENTOS

Sexy Puzzle

Comet Impact

Penalty

Campo Minado

Exocet

* Disponível para todas as operadoras

>> por Leandro Rodrigues

Para colecionar

Bonecos de personagens para todos os gostos (e bolsos)

KRATOS

GOD OF WAR 2 chegou para colocar Kratos definitivamente no hall dos grandes personagens do PlayStation 2. Para eternizar a série, a NECA produziu dois bonecos que simbolizam os melhores momentos da pura "delicadeza" do guerreiro espartano: à esquerda, o personagem exibe a cabeça surpresa da Medusa e, à direita, Kratos lança as correntes de Blades of Artemis de forma ameaçadora. Os bonecos assustam, mas o preço é bacana e está ao alcance da maioria dos mortais.

Sem mais criaturas mitológicas para matar, Kratos pode atracar-se com as baratas da sua casa

FICHA TÉCNICA
- **Fabricante:** NECA
- **Onde Encontrar:** www.youbuynow.com
- **Preço Médio:** US$ 12,99

BLANKA – LIMITED EDITION TRANSLUCENT

PARA CELEBRAR o 15º aniversário da franquia de luta mais famosa do mundo, a Capcom criou uma versão especial do brasileiro Blanka. São apenas 1.500 peças espalhadas ao redor do mundo. O boneco é todo translúcido, possui 30 pontos de articulação, acessórios e duas cabeças para substituir: uma em versão neutra e outra com expressão enfurecida.

FICHA TÉCNICA
- **Fabricante:** Capcom
- **Onde Encontrar:** www.youbuynow.com
- **Preço Médio:** US$ 13,99

CLOUD STRIFE & FENRIR MOTOROYLE

ESSA É PARA FÃ MESMO. Um boneco do Cloud, com 18 cm de altura, empunhando a sua poderosa espada. Se só isso já não fosse um grande apelo aos amantes da série *Final Fantasy*, o produto ainda acompanha a moto Fenrir, com 31 cm de comprimento. A miniatura é linda, mas o preço dói só de pensar.

FICHA TÉCNICA
- **Fabricante:** Kotobukiya
- **Onde Encontrar:** www.arteemminiatura.com.br
- **Preço Médio:** R$ 450,00

ADA WONG

NEM SÓ DE ZUMBIS vive a série *Resident Evil*. A bela Ada Wong retornou à cena na quarta versão da série e fez os marmanjos babarem com seu vestido de gala. A versão em miniatura com 17 cm de altura da heroína reproduz bem seus detalhes, principalmente as curvas. Várias armas e acessórios acompanham o produto.

FICHA TÉCNICA
- **Fabricante:** NECA
- **Onde Encontrar:** www.arteemminiatura.com.br
- **Preço Médio:** R$ 150,00

AGENTE 47

O CARA NÃO É SIMPÁTICO, não é bonito e ainda por cima é pengoso. Se mesmo assim você gosta do Agente 47, protagonista da série *Hitman*, pode colocar esse careca na sua estante. O boneco produzido pela NECA é articulado e vem com uma base de apoio para fazer poses com seu arsenal.

FICHA TÉCNICA
- **Fabricante:** NECA
- **Onde Encontrar:** www.youbuynow.com
- **Preço Médio:** US$ 12,99

conecte-se

BANDRIDGE®

Connection Centre

Agora no Brasil você encontra cabos e conexões para todas as suas necessidades com a qualidade Bandridge.

Audio, Vídeo, HDMI, Antenas, Computer, USB, Network, Telecom, Ipod, I-VOIP

LINEAR AUDIO

www.linearaudio.com.br

agência K

Com inveja do número 100 da Dicas & Truques, Makotron mostra que é nota 1000 em matéria de má-educação e baixaria

VAMOS DEIXAR uma coisa bem clara: não é só porque eu vivo em uma lata de lixo que vou permitir que me tratem como tal. Só eu tenho credenciais para esculhambar os outros por aqui e ponto final!

O motivo desta minha mais nova revolta é que algum engraçadinho resolveu limar minha seção mês passado. Sem mais nem menos, fiquei de fora e ainda tive que engolir desculpas esfarrapadas para justificar esse ato desprezível. Mas tal qual sujeira varrida para debaixo do tapete, eu reapareço cedo ou tarde. E com mais força ainda! Ou seja: se prepara porque este mês eu não vou ter papas na língua e vou xingar o diabo e meio mundo. E se você acha que eu devo ter espaço garantido em todas as edições, deixe de ser preguiçoso e escreva para cá.

MINHA MÃE SEMPRE DIZ QUE EU SOU O MELHOR

Ai, Makotron! Sempre escrevo para **GameMaster** e **Dicas & Truques**, mas como nunca mandei nada pra você, resolvi dar um alô. Mas pensei que seria coisa de mané, então queria que você me explicasse por que as frases mais toscas e bregas sempre ganham as promoções da revista. Seria carência de algo de bom ou todo mundo anda meio sem inspiração? Estou até querendo entrar para esse seleto time. Eles faturam com frases toscas e eu vejo que às vezes os que ficam em segundo e terceiro lugares dão pau no cara que venceu! Aproveitando que você falou sobre o assunto na "Trash Zone" da edição 98, me diga o que você acha disso. Falou, Makotron. Cuidado com a Páscoa e vê se não se empanturra de chocolate.

Bruno Martins
Via e-mail

Tarde demais. Já comi chocolate até pela orelha. Interrompi a audição durante alguns dias para não ser obrigado a ouvir bobagens como essa aí que você mandou. Mas de que adianta se, mesmo com o ouvido entupido, tenho que ler e-mails assim? Melhor voltar ao método tradicional de ingestão e tentar colocar um pouco de razão na mente alheia. Em minha opinião, caro Bruno, todas as frases são toscas. Vencedoras e não vencedoras. Obviamente, o restante da redação não concorda comigo, já que sempre uma delas é premiada. O que você pode fazer na próxima vez que participar das promoções da revista é tentar ser menos tosco do que seus concorrentes. Mas talvez isso seja muito difícil, já que você acabou de demonstrar que não respeita a opinião dos outros.

>> Na Páscoa do Makoto só teve queijo. Tudo para detonar o Sombra, o único ser humano que não suporta nenhum queijo

FALE COM O MAKOTRON

Que tal ganhar um "amigo"? Para fazer parte do maravilhoso mundo de Makotron e ser zoado sem dó nem piedade, entre em contato com a **Dicas & Truques para PlayStation** (os endereços estão na página 3) e escreva "Trash Zone" por fora do envelope ou no assunto do e-mail.

JACKED

Meu avô já dizia: vergonha é roubar e não poder levar

QUANDO EU MORAVA no Japão, as coisas é que eram boas. Como muita gente sabe, no lixão de lá (onde mais eu poderia morar?) costuma-se encontrar objetos ainda em condições de uso. Certa vez, eu dei de cara com um Mega Drive e um cartucho chamado *Road Rash* e resolvi jogar. O game era original e até dava pro gasto. E como todo título que faz sucesso, acabou virando série. Nos últimos tempos, *Road Rash* só tem apresentado seqüências meia-boca e inspirado vários clones idiotas. *Jacked* se enquadra nessa descrição. O game da Sproing passa vergonha porque rouba descaradamente o conceito do clássico do Mega Drive, mas não consegue levar. Também, com um nome desses, como essa produtora poderia lançar algo de valor? As corridas de moto são permeadas por um combate chocho que é melhor ser evitado para não causar irritação no jogador. As pistas são curtas e sem vida e qualquer batidinha já leva o corredor para o chão. O melhor que você tem a fazer é manter o equilíbrio de qualidade daquilo que entra em seu PS2 e acelerar para bem longe dessa porcaria.

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** Empire Interactive / 3DO
- **Produtora:** Sproing
- **Gênero:** Corrida / Ação
- **Jogadores:** 1 a 2
- **Plataforma:** PS2
- **Nota:** 0,5cc

TUDO EM ATÉ 20X!!!

Disk Games

É Pura Diversão

Desde 1992

DESTAQUE

GAMEMASTER Uma Revista Multiplataformas

Na compra de:

06 MESES DE Assinatura GAMEMASTER + "Guia Completo"

GRÁTIS

06 MESES DE Assinatura GAMEMASTER + "Guia Completo"

GRÁTIS

*Promoção com quantidade limitada de revistas.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Consertamos seu aparelho no melhor prazo, com o melhor preço e com facilidade no pagamento. Garantia e confiança de 14 anos em prestações de serviços.

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - SP

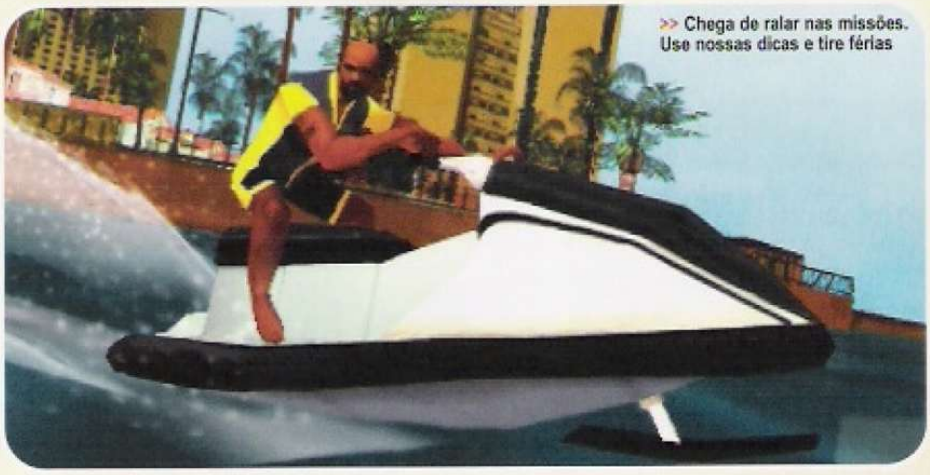
DICAS

>> por Bruno Alves Arruda

Já que a inteligência artificial não tem dó de você, retribua à altura: destrua tudo e todos com estilo usando as superdicas desta edição

B
BULLY
PS2

APRONTANDO MUITO
Faça os códigos com o 2º controle. Todos os códigos precisam ser feitos com o L1 segurado:
Todos os golpes de luta: ↑, ←, ↓, ↓, ▲, ■, ✖, ✖
Roupas: L1, L1, R1, L1, L1, L1, R1, R1
Energia cheia: R2, R2, R2
Todas as armas: ↑, ↑, ↑, ↑
Muito dinheiro: ▲, ■, ●, ✖
Munição com máxima capacidade: ↑, ↑
Munição infinita: ↑, ↓, ↑, ↓


>> Chega de ralar nas missões. Use nossas dicas e tire férias

D
DRIVE TO SURVIVE
PS2

Destrave tudo: no menu principal, aperte ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓

E
ERAGON
PS2

Fury Mode: pause o jogo, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ■, ■, ●, ●

F
FORSAKEN
PS2

DAS ANTIGAS
Faça os códigos abaixo no menu Cheats:
Menu cheats: deixe o cursor sobre a opção Options no menu principal e aperte rapidamente ←, →, ←, →, ✖. Assim, o menu será habilitado.
Todas as armas: ✖, ●, ✖, ●, ✖, ●, R1, R2, L2, L1
Seleção de fases: use as senhas abaixo para pular de fase
4: 5J9DNN1D
5: 5N9XNN1F
6: FSBDP43G
7: 80BJN8B0
8: G4C4N4CK
9: X8MLP4H2
10: VDX2NXGM
11: XK4QNDH4
12: 4PFDN095
13: STFNN8G6

>> JUSTICE LEAGUE HEROES e seus heróis com pose de bonecos de segunda categoria

G
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES
PS2

NA MALANDRAGEM
Entre com os códigos durante o jogo.
– Truques espertos
Pacote de Armas 1: ←, →, ✖, ↑, ↓, ■, ↑, →
Pacote de Armas 2: ←, →, ■, ↑, ↓, ▲, ↑, →
Pacote de Armas 3: ←, →, ▲, ↑, ↓, ●, ↑, →
250 mil dólares: ↑, ↓, ←, →, ✖, ✖, L, R
Armadura: ↑, ↓, ←, →, ■, ■, L, R
Energia: ↑, ↓, ←, →, ●, ●, L, R
Aumentar nível de perseguição: ↑, →, ■, ■, ↓, ←, ●, ●
Diminuir nível de perseguição: ↑, →, ▲, ▲, ↓, ←, ✖, ✖
– Mudando o tempo
Limpar tempo: ←, ↓, R, L, →, ↑, ←, ✖
Sol: ←, ↓, R, L, →, ↑, ←, ●
Nublado: ←, ↓, L, R, →, ↑, ←, ■
Chuva: ←, ↓, L, R, →, ↑, ←, ▲
Neblina: ←, ↓, ▲, ✖, →, ↑, ←, L
– Códigos insanos
Destruir todos os carros: L, R, R, ←, →, ■, ↓, R
Todos os carros pretos: L, R, L, R, ←, ●, ↑, ✖
Carros cromados: →, ↑, ←, ↓, ▲, ▲, L, R
Pedestres baderneiros: R, L, L, ↓, ←, ●, ↓, L
Pedestres atacam você: ↓, ▲, ↑, ✖, L, R, L, R
Pedestres armados: ↑, L, ↓, R, ←, ●, →, ▲
Pedestres seguem você: →, L, ↓, L, ●, ↑, L, ■
Jogo mais rápido: ←, ←, R, R, ↑, ▲, ↓, ✖
Câmera lenta: ←, ←, ●, ●, ↓, ↑, ▲, ✖
"Apagar" seu herói: →, →, ●, ●, L, R, ↓, ✖

GUITAR HERO 2
PS2

À LA HENDRIX
– Códigos espertos
Faça os códigos e senhas no menu principal:
Modo Deus: amarelo, amarelo, azul, amarelo, amarelo, laranja, amarelo, amarelo
Alta velocidade: laranja, azul, laranja, amarelo, laranja, azul, laranja, amarelo
Air Guitar: Y, Y, B, O, Y, B
Cabeça de fogo: O, Y, O, O, Y, O, Y, Y
Cabeça de cavalo: B, O, O, B, O, O, B, O, O, B
Cabeça de olho: B, O, Y, O, Y, O, B
Cabeça de macaco: O, B, Y, Y, O, B, Y, Y
Músicas, personagens, roupas e guitarras: B, Y, O, R, O, Y, R, Y, R, Y,R, Y, R, Y, R, Y
– Guitarras secretas
Complete os desafios abaixo para liberar as guitarras no Shop

OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!
METRÓPOLE
Games
www.metropolegames.com.br
VISA
MasterCard
REDE SHOP
Losango
Visite nossa loja
Viaduto Santa Ifigênia, 66, box 410 - 412
Ligue e faça seu financiamento por telefone
Televendas: (11) 3328 6823 / 3328 6824 / 3328 6827

Fish: vença o jogo no Easy
USA: tenha 5 estrelas em todas as músicas no Easy
Casket: termine o jogo no Medium
Viking: consiga 5 estrelas em todas as músicas no Medium
Snaketapus: vença o jogo no Hard
Eyeball: conquiste 5 estrelas em todas as músicas no Hard
Battle Axe: acabe o jogo no Expert
The Log: tenha 5 estrelas em todas as músicas no Expert

J

JUSTICE LEAGUE HEROES

PSP

HERÓIS COM ESTILO

Pause o jogo, segure L + R e faça os códigos abaixo:
Energia ilimitada: ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ←, ←
Invencibilidade: ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
20 escudos: ↑, ↑, ↓, ↓
25 boosts: ←, →, ←, →
Destravar tudo: ↓, ←, ↑, →
Habilidade no máximo: →, ↓, →, ↓

M

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

PSP

PERSONAGENS SECRETOS

Digite os códigos no menu Password para conseguir os personagens:
Cunningham: JUNKER
Null: Hunter-n
Python: LQ.N2
Gene: ERBE
Ursula: PK +ESP
Elisa: THE-L
Eva: E.APPLE
Paramedic: PM-EMS
Sigint: DARPA-1
Ocelot: R.R.R.
Zero: 1+2-3
Raikov: IVN =RV
Teliko: T.F-ACID
Venus: MGA2VE
Ga Ko: ITRAUMER
Sokolov: SATURNV

S

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

PSP

TIROTEIO COM CLASSE

Pause o jogo, escolha a opção Cheats e faça um dos códigos abaixo:
– Estão à sua procura
Aumentar Gang Heat: GOBALLS

>> Big Boss, o mercenário, a lenda... e a babá dos soldados

Diminuir Gang Heat: NOBALLS
Aumentar Cop Heat: DONUT
Diminuir Cop Heat: FLYSTRT
– Tempo
Muda o tempo do dia: MARTHA
Chuva: RAINY
Raios: SHAZAAM
– Carros
Bacinari: 666999
Bulldozer: DOZER
Ariel MK III: OLDFAST
Lixeiro: DUMPER
4x4 Bodog: BUMMER
– Roupas
Paletó Preto: BLACK
Paletó Azul e Óculos Escuros: BLUESH
Paletó Cinza: GRAY
Paletó Cinza e Óculos Escuros: GRAYSH
Paletó Branco: WHITE
Roupa Havaiana: HAWAII
– Mantenha-se vivo
Recarregar energia: MEDIK
Recarregar pente de balas: FPATCH
Armamento máximo: AMMO
Reparar o carro: TBURGLR

STAR WARS: BATTLEFRONT II

PSP

DICAS ESPACIAIS

Pause o jogo, segure L2 + R2 e faça os códigos abaixo:
Invencibilidade:
↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ←, →
Munição infinita:
↑, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, →

Sem HUD:
↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↑, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ←, →
Mais soldados:
↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ←, →
Sons alternativos: ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↓, ↓, ←, →
Som devagar: ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↓, ↓, ←, →.
Exclamação quando atacar: ↑, ↓, ←, ↓, ←, →

SUPERMAN RETURNS: THE VIDEOGAME

PSP

DICAS DO HOMEM DE AÇO

Após completar o level Warworld, pause o jogo e faça os códigos abaixo. Um som confirmará o código correto:
– Tudo fácil
Energia de cidade infinita:
●, →, ●, →, ↑, ←, →, ●
Todos os power-ups:
←, ●, →, ■, ↓, ●, ↑, ↓, ■, ●, ■
Tudo destravado: ←, ↑, →, ↓, ●, ■, ●, ↑, →, ■
Bizarro jogável: ↑, →, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
– Troféus
Complete as minimissões para destravar os respectivos troféus e roupas:
Globe Bowling: vá ao boliche com o globo do Planeta Diário.
Bizarro Unchampionship: complete todos os 5 minigames do Bizarro.
Photo Finish: destrua 500 inimigos.
Outstanding Valet: pegue 500 veículos.
Kitten Finder Extraordinaire: ache todos os 100 gatinhos.
Meteor Mayhem: salve Metrópolis de uma chuvade meteoros.

>> Tony e o comportamento gentil que lhe é característico

T

THE WARRIORS

PSP

ESPADADAS

Digite os códigos durante o jogo:
Rage Infinito: ■, ●, ▲, SELECT, ✖, ←
Energia ilimitada: ↑, ▲, R, SELECT, ✖, L
Missão atual completa: ↓, ■, ✖, SELECT, R, ←
100% no Story Mode: L, SELECT, ■, ↓, L, →

THRILLVILLE

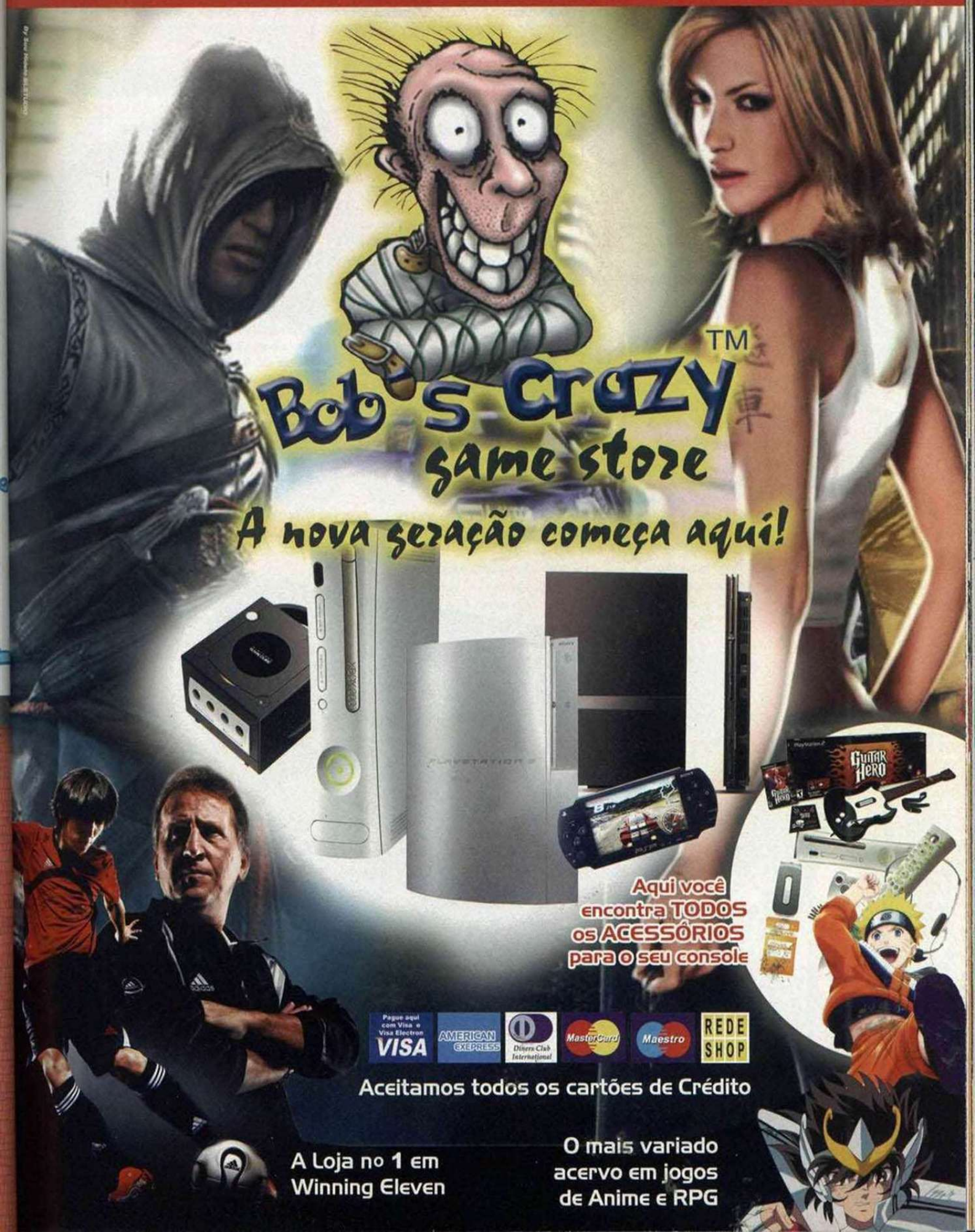
PSP

NA BASE DOS CÓDIGOS

Quando estiver no parque, faça os códigos abaixo:
Todos os parques: ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■
Todos os carros: ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ▲
Missão completa: ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ●
50 milhões de dólares: ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ✖

XBOX 360 www.bobscrazy.com.br PLAYSTATION 3

Rua Florêncio de Abreu, 74 - BOX 47/50 - Tel:3313-3708 - Centro - SP Próximo ao Metrô São Bento



TRAPAÇAS

>> por Leandro Rodrigues

Vale tudo para melhorar o desempenho nos games. Até usar acessórios. Só não deixe seus amigos perceberem que você está trapaceando

O GameShark e o Action Replay são acessórios que servem para fazer trapaças nos jogos. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica do seu acessório. São vários modelos e tipos, por isso, as telas e os comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro.

Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte as dicas abaixo:

- Sempre que houver um código-mestre para um jogo, carregue-o no aparelho antes de digitar os outros truques;
- Observe se o código que você escolheu é compatível com a versão de seu aparelho;
- Carregue somente uma trapaça por vez ou o game pode travar;
- Boa parte dos truques não funciona a partir de save games. Inicie sempre um novo jogo quando for carregar algum código;
- Muitos truques não são compatíveis com jogos piratas, alternativos e/ou modificados, por isso, verifique a autenticidade de seus jogos.

B

Burnout: Dominator

AR

(Action Replay Max)

CÓDIGO-MESTRE
HJZZ-FM44-N3P03
GDE4-1CD6-BENZH
TURBO INFINITO
Y636-YU53-9TG38
3AJP-G191-PNW7C
RQ7P-T1GU-7806W
- RECOMPENSAS
DESTRAVE TODAS AS CONQUISTAS E TROFÉUS
37UJ-6HAF-H8XT0
PXMX-RPWK-0MDWJ
2U10-X4JQ-VY8WH
TODOS OS SIGNATURE SHORTCUTS
CUWU-RE2G-YPJYD
9B9H-ANK6-Z52M1
TODOS OS VEÍCULOS NA GARAGEM
A9UK-1CJT-BYFY4
UF74-CRX4-47G8A
TODOS OS EVENTOS GOLD
8AZ2-9F2Q-KDFAH
597C-CQ3Q-NVEVW
ZKAR-0EEX-G8X5M
W9WH-AF6W-HK6XQ
H400-6HXN-ZP2BV
HAEV-RP21-6DQ4Q
FVQE-QUJV-C7CJ8
GAEC-V266-9Q332
ARA1-MNVM-9F9B2
TPFX-B1ZH-M0HKJ
0R8M-DNUY-P66MK
DCEH-7VNE-E3CGW
KTXU-UHE0-5KD7F
QPU2-Y6Y0-3U3XJ
TGMC-C7MT-PRVA6
4VEV-B07C-JVE98
AA29-VDR9-CK99E
5NQ8-Q8GF-NF3TJ
WA1J-7K08-M5HPF
6V8G-5MU4-WXGV3
80EY-T77W-JBJNQ
37BP-HV1M-JENHQ

C

Charlie and the Chocolate Factory

AR

(Action Replay Max)

CÓDIGO-MESTRE
RZ5K-WJ7K-CYXW0
8JYU-D1P6-1JY1E
HABILITE O MENU DE BUG
9ZV4-1MPU-QVZ35
A64Y-E3PU-AR2EA

F

Flipnic Ultimate Pinball

AR

(Action Replay Max)

CÓDIGO-MESTRE
3Q66-T6GP-829MD
VHQY-2MCT-9JKXN
DESTRAVE TODOS OS LEVELS
D922-5REJ-3KXWV
ETFT-HREK-2HECN
GG1Z-U8TE-QR0HQ

L

Lumines Plus

GS

(GameShark 2.3 ou Superior)

CÓDIGO-MESTRE
980ED8A9 78A3308A
GANHE 1.000 PONTOS POR ELIMINAÇÃO
280BE70C 6F49E4F6
GANHE 5.000 PONTOS POR ELIMINAÇÃO
280BE70C
6F49E0D6
GANHE 10.000 PONTOS POR ELIMINAÇÃO
280BE70C 6F492C03
AVANCE DE NÍVEL RAPIDAMENTE
280BE701 6FD97A2A
280BE773 6FD97A2A

Use e abuse das dicas para apelar no game

>> Detonar com o linguarudo Scaler é ainda melhor com Action Replay

O

One Piece: Grand Battle

AR

(Action Replay Max)

CÓDIGO-MESTRE
DN4F-B52J-DZQDC
J2X6-MJ98-GFU5Y
- DESTRAVE PERSONAGENS
737Z-1RC3-2CNM6
TONY TONY CHOPPER
FR2Y-N007-NM0RR
9MNE-KB5H-REX80
RED HAIRED SHANKS
BB3U-4U87-DVFCY
5MTD-F5GD-RJ0GU
MR.2 BONCLAY
AV29-WV8U-ARDAZ
H0K3-65F3-ZK1JQ
MR.0 CROCODILE
C7PG-VCHJ-19BT6
EU75-J2PP-2MAC4
MS. SUNDAY
6267-C2YK-AZGKT
831Y-UCV3-Y3XTH
HAWK-EYE MIHAWK
472P-Q5BA-T4E17
0QM6-YUYB-AFWX1
- ROUPAS EXTRAS
CKJ1-Y6J8-UJQUK
MONKEY D. LUFFY
YR0X-37VW-7ZQA9
G8CC-0PHP-C9YCV
ZOLO
FWCD-HT3B-XMVKW
V1PQ-BVNE-4KHC8
NAMI
69UD-WUMW-5MVDJ
E9U5-JENE-QWCD4
USOPP
B3Y8-KH77-8XZJ2
KT93-TFCK-X921J
SANJI
TKAC-ZGPY-FX3DF
VGBP-ZU6R-2CNYE
TONY TONY CHOPPER
GE0P-PGAC-1ED0M
94D1-839R-1K328
CHASER
ZENX-KD6P-JCGDC
QRTZ-JR4H-D2H4C
RED HAIRED SHANKS
5QRV-55N2-1XE3F
GWAY-UVUD-RJG95
MR.2 BONCLAY
HV91-6UTE-0J584
GDUB-M8T4-M256Q
MR.0 CROCODILE
Z2ED-5DWZ-P6WUF
NZWF-V451-UNCWF
MS. SUNDAY
0HUM-UCW2-4G2ZJ
FAVD-1NJ2-4FRX4
BUGGY
TEJE-9G91-KVBY8
R5PA-EBYT-T98NU
KURO
5K5V-F892-W1BNN
PZ34-9AXT-5DBPP
DON KRIEG
WJ99-5EB4-RTW7U
T50W-62K8-0RFYU
HAWK-EYE MIHAWK
T70F-PW1G-XUCXW
AZZ3-Z0DV-0CJ9H
ARLONG
PZ4B-7CME-2TK68
YFWG-FCE1-C24R6
- DESTRAVE OS TESOUROS
DP9F-9TNR-HUGK8
TODOS OS VÍDEOS
4T8Q-20FY-2Q67A
3ZC0-6T0X-WK59X

S

Scaler

AR

(Action Replay Max)

CÓDIGO-MESTRE
E80E-47J7-KEZ6P
3BQK-WXPJ-RJ60M
ENERGIA INFINITA
4PDV-7VAF-XZ5Z3
M3WW-UTEH-G82N2
KLOKKIES NO MÁXIMO
KPHG-8XJ2-AHQ5P
KTWU-WJA5-K9050
BOMBAS ELÉTRICAS INFINITAS
0Q06-X7D2-A7JZ1
K823-ZJG4-VZPR6
TODOS OS OVOS
Q194-B0TU-AA54M
YUAG-Y226-H08PH
TODAS AS GEMAS
F0AW-174P-HH4HM
YHMV-QCPQ-GJ7DV
VPUV-XR7N-R15CB
TJJ2-64E6-GEZ91
D53E-UXQ3-H0W09
TODAS AS HABILIDADES
K73D-4N74-ZJ91U
KQ92-TNTR-J3J89

SEU GAME FAVORITO ESTÁ AQUI!

TRAPAÇAS, GOLPES E SEGREDOS

ED. 8 **R$ 9,90**

- Dicas e truques para 231 jogos, incluindo: Mortal Combat Armageddon; Need for Speedy Carbon; Ragnarök...

ED. 7 **R$ 7,90**

- Trapaças, golpes e segredos para 221 jogos. Tem Ragnarök, Final Fantasy X, Residente Evil, Prey e muito mais

SUPERLANÇAMENTO!

ED. 1 **R$ 9,90**

Chegou a Revista Oficial do XBOX no Brasil. Ela traz todo mês os mais incríveis jogos do videogame da nova geração. Nesta edição:

- Gears of War: Review completo e entrevista como produtor
- Halo 3: jogamos com exclusividade. Multi e single-player. Avalanche de imagens inéditas e entrevista com a galera da Bungie
- Reviews: Call of Duty 3; Tony Hawk's Project 8; Need for Speed Carbon; Rainbow Six Vegas

GAME MASTER: SUA REVISTA MULTIPLATAFORMA

EDIÇÃO 22

- Testamos 10 jogos de PS 3, direto do Japão: Devil May Cry 4; Heavenly Sword; MotorStorm; Lair; Ridge Racer 7...

EDIÇÃO 21

- God of War 2: o Deus da Guerra volta com tudo ao PlayStation 2. Aqui: fotos inéditas, enredo e novos combos

EDIÇÃO 20

- Command Conquer 3 Tiberium Wars: tudo sobre a continuação do mais famoso jogo de estratégia

EDIÇÃO 19

- Metal Gear Solid Portable Ops (PSP): tudo sobre o primeiro game de ação da série no portátil

EDIÇÃO 18

- Revelamos os jogos que vão fazer você desejar um PS3, um X360, um Wii ou um PC mais poderoso

COMPRE PELO TELEFONE 0800 55 76 67, NO SITE WWW.EUROPANET.COM.BR OU ENVIE ESTE CUPOM POR CORREIO PARA A EDITORA EUROPA.

Envie este cupom para Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121- 05510-900 - São Paulo - SP - Fax: (11) 3097-8583 - OFERTA 125

☐ **Desejo adquirir as seguintes edições** (nome da revista e número da edição): _____

Preço Total (adicionar frete*): _____

☐ **Cartão de Crédito:** autorizo o débito de R$_____ no meu cartão _____ de número: _____ e validade ____/____

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios:** envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) via Correios à Editora Europa, junto a este cupom

☐ **Depósito Bancário:** faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito, junto a este cupom, para nosso fax: (11) 3097-8583

Nome: _____

Endereço: _____ Nº._____ Bairro: _____ Compl._____

CEP:_____-_____ Estado: _____ Cidade: _____ Tel.: (___) _____ Celular: (___) _____

RG:_____ CPF: _____ E-mail: _____

*Fretes para postagem simples - 1 exemplar = R$ 3,00 / 2 exemplares: R$ 5,00 / 3 exemplares: R$ 6,25 / 4 exemplares: R$ 8,00 / De 5 a 9 exemplares: R$ 11,75. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones. Ofertas válidas de 01/01/2007 a 31/01/2007 para compras efetuadas apenas pelo telefone, por pessoa física, enquanto durarem nossos estoques. O frete não está incluso no preço dos produtos.

>> por Leandro Rodrigues

100 edições
100 perder a conta

Demorou para chegar, mas eis a centésima edição da **D&T** em suas mãos. Brinde conosco e conheça alguns números e curiosidades da sua revista

Números

>> 100 edições se passaram e a D&T está cada vez mais cheia de informações e serviços da maior qualidade

CHEGAR À edição de número 100 de qualquer revista é um fato raro e memorável. Apesarde todos aqui sermos apaixonados por videogames, fazer tantas publicações assim dá um trabalho danado. Porém, quando paramos para fazer as contas dos números conquistados, o orgulho é enorme. Confira algumas das nossas conquistas ao longo desses 100 meses consecutivos.

PREVIEWS

Todo mês reviramos o mundo dos games atrás de informações quentinhas sobre os mais novos jogos. Ao todo, foram 773 previews de jogos de todas as plataformas do universo Sony.

REVIEWS

Analisar os melhores (e piores) jogos que pintam no mercado de game. Já passaram pelos nossos consoles 1.032 jogos. Tudo para facilitar a vida dos leitores na hora de comprar os jogos.

DETONADOS

Se é detonado que vocês querem, é isso que fazemos com classe. Foram 265 detonados para não deixar ninguém com dúvidas.

DICAS

Vai uma ajudinha aí? Em todas as 100 revistas, já passamos mais de 140 mil dicas. Para ser mais exato, foram 140.296 dicas; uma média de mais de 1.400 dicas por edição.

PRÊMIOS

Ler a revista preferida é muito bom, agora fazer isso e ainda concorrer a prêmios é muito melhor. Isso nós fazemos como ninguém. Contando os prêmios desta edição, são 639 felizardos. É prêmio que não acaba mais e pode procurar: ninguém chega nem perto desse recorde da **D&T**.

COMUNIDADE NO ORKUT - 24.532 (17 DE ABRIL DE 2007)

A comunidade da **Dicas & Truques para PlayStation** é outra conquista que enche de orgulho a galera da redação. São mais de 24 mil usúarios e não pára de crescer. Se você ainda não entrou, já está na hora.

Curiosidades

GAROTA PLAY

Isso é que é vestir a camisa da revista. O Júlio, nosso companheiro de redação, gosta tanto da **Dicas & Truques para PlayStation** que até deixou a sua namorada, Érica, enfeitar as páginas da revista. Foi na edição 47. Parabéns, Júlio, os marmanjos de plantão agradeceram muito.

E3

A E3 é a maior feira de games do mundo e claro que não poderíamos ficar de fora. O eventos teve 11 edições e a **D&T** esteve presente em 8 delas. O Luizão é o recordista de visitas à feira e marcou presença nos oito anos de vida da revista. Cara sortudo!

HUMBERTO

Essa é para quem pensa que vida de jornalista de games é fácil. Durante a produção da edição 54 da revista, ficou tão nervoso enquanto fazia o detonado dos remakes dos *Final Fantasy I* e *II* que quebrou um controle ao jogá-lo no chão. Cinco edições mais tarde, o controle danificado virou símbolo da nossa seção de detonados.

RECORDISTA DE CAPAS

Uma musa do mundo é maior paixão do público masculino da redação: Lara Croft. A protagonista do jogo *Tomb Raider* já estampou as capas de 12 edições da revista. É um recorde bsoluto e mais capas da gata ainda virão.

>> Com um corpão desse, Lara Croft merece mais capas

* vendas * cursos * assistência técnica

PS2 GAME BOY ADVANCE

Sua diversão de férias está na DRAGOON!

Play 3 é aqui com a gente!
Temos todos os vídeo games.
Todos os serviços com técnicos qualificados.
Faça seu play 2 rodar dvds todas as áreas!
(Serviço executado em 01 hora)

Play 2 Tuning: slim c/ HD
80 Gb +super-cooler!
informe-se com a gente!

curso: conserto de vídeo games!

(0xx11)
3846-1470
3846-4375

Pague em até 24x!

Play2 R$590,

SEDEX

Losango Muito mais que crédito. MasterCard VISA

Dragoon Games
www.dragoon.com.br

Rua Silvânia, 157
(Trav. Av.Sto.Amaro, alt. 1501) - Moema - São Paulo - Estacionamento no Local.

ELE

20 ANOS G A

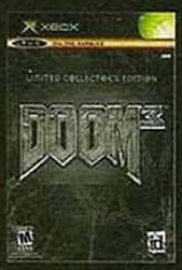
www.eletromil

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

>PS2<

PlayStation.2

>XBox<



XBOX

>GameCube<

>GameBoy<

GAME BOY ADVANCE

>NINTENDO DS<

NINTENDO DS

>PSP<

PSP

TROMIC

Enviamos SEDEX

M E S

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

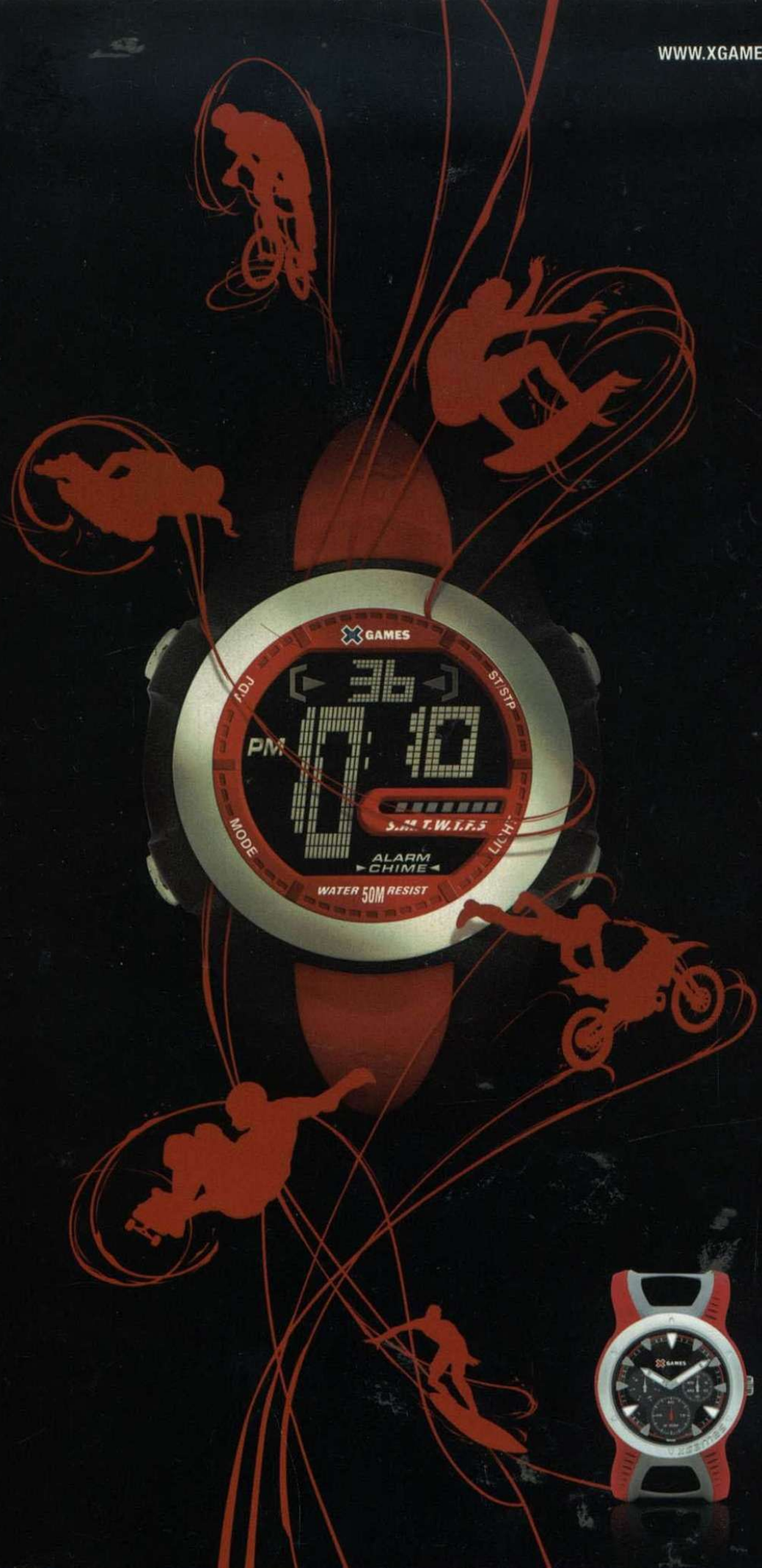
R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

American Express · Diners Club International · REDE SHOP · Cheque Eletrônico · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

OGILVY

WWW.XGAMESWATCHES.COM.BR



REF: XMPPD015 - XMPPD003

PRODUZIDO NO PÓLO INDUSTRIAL DE MANAUS
CONHEÇA A AMAZÔNIA

GAMES

PRA QUEM TEM PULSO FORTE.